

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA - UFSC
CENTRO TECNOLÓGICO - CTC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO



Diretrizes para Projetos de Parques Infantis Públicos

MONNA MICHELLE FALEIROS DA CUNHA BORGES

Dissertação submetida à
Universidade Federal de Santa Catarina
para obtenção de Grau de Mestre em
Arquitetura e Urbanismo

ORIENTADORA: PROF^a DR^a MARTA DISCHINGER

FLORIANÓPOLIS, JUNHO DE 2008.

MONNA MICHELLE FALEIROS DA CUNHA BORGES

Diretrizes Para Projetos de Parques Infantis Públicos

Essa dissertação foi julgada e aprovada em sua forma final no programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (PósARQ) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) para obtenção do título de:

Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Florianópolis, 26 de junho de 2008.

Profª Drª Carolina Palermo
COORDENADORA DO CURSO

Profª Drª Marta Dischinger
ORIENTADORA

COMISSÃO EXAMINADORA:

Profª. Drª. Vera Helena Moro Bins Ely
UFSC, Departamento de Arquitetura e Urbanismo

Prof. Dr. Ayrton Portilho Bueno
UFSC, Departamento de Arquitetura e Urbanismo

Profª Drª Carmen L. O. Ocampo Moré
UFSC, Departamento de Psicologia

A Deus, fonte de toda inspiração.

RESUMO

Os Parques Públicos Infantis, equipamentos urbanos criados no fim do século XIX especialmente para promover o lazer infantil, vêm perdendo ao longo dos anos sua importância na vida das crianças. Originalmente concebidos segundo fortes princípios de bem estar e cuidados com a infância, hoje encontram-se empobrecidos e subutilizados. É necessário refletir sobre os fatores que levaram a esta situação e pensar novas formas de conceber este que é um dos primeiros espaços públicos vivenciados pela criança. Esta dissertação trata sobre a importância do brincar no desenvolvimento da criança e de como o Parque Infantil pode atuar neste, promovendo sua estimulação motora, sensorial e cognitiva. Além disso, traça um panorama histórico deste equipamento e suas transformações dentro de um quadro mais geral sobre o uso e concepção dos espaços públicos após a Revolução Industrial. Estas visões são ilustradas através da apresentação de diversos projetos de parques infantis e de seus conceitos desde o fim do século XIX até os dias atuais. Como estudo de caso, apresenta levantamento e análise dos Parques Infantis Públicos do Distrito Sede de Florianópolis quanto a suas características físicas e lúdicas. Finalmente são definidas diretrizes para projetos de novos Parques Públicos Infantis que sejam mais estimulantes e completos de modo a atrair novamente a criança a utilizá-lo como espaço de lazer e de interação social. Estas estão fundamentadas numa reflexão que buscou interrelacionar os conhecimentos teóricos sobre a atividade lúdica, os conceitos de projetos de Parques Infantis desde sua origem até os dias atuais e os resultados encontrados nos levantamentos destes em Florianópolis.

Palavras-chave: Parques Infantis, Praças, Parques Urbanos, Lúdico, Jogo, Brincadeira.

ABSTRACT

The Public Playgrounds, urban equipments created at the end of the XIX Century especially to promote infantile leisure, have been losing along the years its importance in children's life. Originally idealized according to strong principles of well-being and cares with the childhood, today they are impoverished and subutilized. It's necessary reflect about the factors that conducted to this situation and think new ways to concept it, which is one of the first public spaces experienced by child.

This dissertation treats about the importance of playing on child's development and how the Playground can act promoting its motor, sensorial and cognitive stimulation. Besides, it draws a historical panorama of this equipment and their transformations inside a general picture about the use and conception of public spaces after the Industrial Revolution. These visions are illustrated through the presentation of several playgrounds projects and their concepts since the end of the XIX Century to the current days. As study case, it presents a survey and analysis about the physical and ludic characteristics of the Public Playgrounds inside Florianópolis's Distrito Sede.

Finally, are defined guidelines for projects of new Public Playgrounds more stimulating and complete in way to attract the child again to use it as leisure space and for social interaction. These are based in a reflection that aimed to cross the theoretical knowledge on ludic activity, the concepts of Playgrounds projects since its origin to the current days and the results found in the survey in Florianópolis.

Key words: Playgrounds, Squares, Urban Parks, Ludic, Play.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Nº	DESCRIÇÃO	Pág.
1	Cartaz ilustrando a evolução – ontem, hoje e amanhã, de uma cidade industrializada e poluída em uma "Cidade Jardim" arborizada e com diversos espaços de lazer.	33
2	Bairro residencial idealizado por Tony Garnier.	33
3	Maquete da "Ville de trois millions d'habitants", concebida por Le Corbusier em 1922. Pode-se observar os espaços verdes de lazer no interior das quadras e ao redor dos grande edifícios.	34
4	Sanfor Park, Chicago (1915): a fase Reform Park se consolida junto aos bairros operários.	41
5	Golden Gate Park (1890): equipamentos de recreação instalados em um parque antecipando a fase Reform.	41
6	Parque Infantil de Santo Amaro	55
7	Parque Infantil de Santo Amaro	55
8	Parque Infantil da Barra Funda	56
9	Parque Infantil da Vila Romana	56
10	Parque Infantil da Vila Romana	56
11	Parque Infantil da Vila Romana - Demonstração de ginástica rítmica – déc. de 40	59
12	Planta do Parque Infantil Borba Gato - Comissão do Convênio Escolar (1952)	59
13	Parque Infantil da Vila Pompéia - Comissão do Convênio Escolar (1950 – 1953)	60
14	Parque do Conjunto Habitacional do Butantã realizado em mutirão, São Paulo, 1978	68
15	"Árvore Pássaro"- Parque do Clube Harmonia de Tênis, São Paulo, 1979	68
16	Praça da Criança, São Paulo, 1992.	62
17	Praça da Criança – Meninos de rua realizando painéis de mosaicos, São Paulo, 1992.	62
18	Parque do Conjunto Habitacional Jardim São Francisco construído em mutirão, São Paulo, 1990.	62
19	Parque do Ibirapuera, São Paulo, 1990.	62
20	Projeto detalhado do Jacaré.	64
21	Jacaré	64
22	Jacaré	65
23	Coelho	65
24	Capivara	65
25	Violino	66
26	Visão geral da Orquestra Mágica	66
27	Guitarra Doida	66

28	Hermeto Paschoal	66
29	Diagrama da estrutura circular de brincar	68
30	Cratera como espaço de encontro, teia inclinada como atalho, catavento como o elemento simbólico central.	71
31	Sensação de vertigem.	71
32	Elemento central simbólico.	71
33	Sensação de vertigem	71
34	Grande bola.	71
35	Túnel – elemento marcante nos parques de Man Senda.	71
36	Implantação em meio a uma clareira no meio da vegetação. Vê-se claramente o percurso circular e os elementos de jogo em meio a este.	72
37	Esta perspectiva mostra as diferenciações de nível, os marcos simbólicos, mirantes, túnel, escorregador, cordas para deslizar, teias para escalar, etc.	72
38	Vista geral do Parque Infantil e ao fundo pistas de patinação.	72
39	Vista geral.	72
40	Túnel	72
41	Como uma grande rampa de madeira, abriga inúmeras atividades.	73
42	Estrutura em madeira chamada "Para o Cosmos".	73
43	Escalador ou escorregador.	73
44	Visão interna – funciona como uma fortaleza.	73
45	Sistema de tubos por onde passa o som.	73
46	Mirante.	73
47	Implantação - Atividades: 1) Mirante, 2) Muro 1, 3) Floresta de cordas, 4) Muro 2, 5) Balanço, 6) Espaço de descanso, 7) Tubos de voz, 8) Anfiteatro.	74
48	Detalhes das aberturas.	74
49	Visão geral do parque em declive.	74
50	Conformação de espaços arredondados com passagens.	75
51	Colina para escalar.	75
52	Conformação de espaços arredondados com passagens.	75
53	Tubos de voz	75
54	Estrutura em diferentes níveis	75
55	Anfiteatro	75
56	Visão geral da estrutura	76
57	Escaladores de corda.	76
58	Detalhe da estrutura retorcida	76
59	Desníveis do terreno.	76
60	"Mobius Ring" - anel retorcido em metal.	77

61	"Tubee I" – Tubo de metal com diversos aros.	77
62	"Tubee II" – Em forma de nave espacial.	77
63	"Tubee II" – Espaço interno.	77
64	"Super Log" – Espaço de aventura com toras de madeira.	77
65	"Big Horn" – Como uma trombeta, possibilita diversos efeitos sonoros.	77
66	Parque Infantil em Londres. Programa "One o'clock club for under fives"	78
67	Implantação de um Parque Infantil na região de Notting Hill em Londres.	78
68	Planta e perspectiva da unidade de apoio do Parque Infantil de Notting Hill.	79
69	Planta e perspectiva da unidade de apoio do Parque Infantil de Notting Hill.	79
70	Parque de aventuras do parque de Notting Hill.	79
71	Construção de uma torre.	79
72	O Parque de Aventuras não precisa necessariamente caracterizar-se pela construção de estruturas. Mas o simples fato de deixar alguns materiais soltos como pneus, pequenos tocos de madeira e tijolos, já é suficiente para estimular a criatividade da criança e dar oportunidade para que ela construa pequenos elementos de jogo.	80
73	Idem	80
74	Idem	80
75	Idem	80
76	Idem	80
77	Idem	80
78	Idem	80
79	Idem	80
80	A presença das edificações nos parques de recreação dirigida era de fundamental importância para servir de apoio aos recreadores, para guardar materiais e brinquedos, para realizar atividades internas e abrigar em dias de chuva.	81
81	Idem	81
82	Idem	81
83	Idem	81
84	Idem	81
85	Idem	81
86	Exemplos de atividades possíveis em parques de recreação dirigida: Jogos e atividades de mesa, brincadeiras de roda com direção de recreadores e apresentações teatrais	82
87	Idem	82
88	Idem	82
89	Idem	82
90	"Bavarian State Garden" - Espaço de Aventura com elevações em concreto para escalar, rampas de areia, mirantes e escaladores de cordas.	83

91	"Bavarian State Garden" - Espaço de Aventura com elevações em concreto para escalar, rampas de areia, mirantes e escaladores de cordas.	83
92	"Bavarian State Garden" - O espaço proporciona diversos cenários para jogos motores ou de imaginação.	83
93	"Bavarian State Garden" - O espaço proporciona diversos cenários para jogos motores ou de imaginação.	83
94	"Bavarian State Garden" - O espaço proporciona diversos cenários para jogos motores ou de imaginação.	83
95	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Tirando partido do relevo natural, uma montanha de escalada é construída em concreto com mastros de escalada no topo	83
96	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Tirando partido do relevo natural, uma montanha de escalada é construída em concreto com mastros de escalada no topo	84
97	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Mastros para escalada.	84
98	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Fontes com formas exóticas, convidam a interagir com a água.	84
99	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Fontes com formas exóticas, convidam a interagir com a água.	85
100	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Escadaria e queda d'água	85
101	Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen" - Escadaria e queda d'água	85
102	"Parque Teppozu" - Vista geral do parque.	86
103	"Parque Teppozu" - Montanha de concreto para escalar.	86
104	"Parque Mitake" - Vista superior.	86
105	"Parque Mitake" - Desníveis.	86
106	"Parque Aato" - Estrutura em forma de casca com funções múltiplas.	87
107	"Parque Aato" - Cabanas e esculturas de animais.	87
108	"Parque Richard Dattner" - Implantação.	87
109	"Parque Richard Dattner" - Labirinto de muros e cabanas.	87
110	Pocket Parks de Paul Friedberg - Módulos para bancos e pérgolas.	88
111	Pocket Parks de Paul Friedberg - Implantação de um dos parques.	88
112	Pocket Parks de Paul Friedberg - Pérgolas.	88
113	Pocket Parks de Paul Friedberg - Os bancos também fazem parte do sistema.	88
114	Parques de Mary Mitchell - Parque em Nuneaton	89
115	Parques de Mary Mitchell - Parque em Nuneaton	89
116	Parques de Mary Mitchell - "Chamberlain Gardens" em Birmingham.	89
117	Parques de Mary Mitchell - "Chamberlain Gardens" em Birmingham.	89
118	Parques de Mary Mitchell - "Chamberlain Gardens" em Birmingham.	89
119	Parques de Mary Mitchell - Parque em Nuneaton.	89
120	Parques de Mary Mitchell - Parque em Nuneaton.	89

121	Parques de Mary Mitchell - Parque em Nuneaton.	89
122	Mapa da região central da ilha com a localização dos 17 parques levantados.	91
123	Praça D. pedro I - O parque é isolado da rua por uma fileira de árvores	102
124	Praça Celso Ramos – Banco contínuo ao redor do parque	102
125	Parque Infantil Dona Dilma – Banco contínuo ao redor do parque.	102
126	Praça Celso Ramos – Vegetação apenas ao redor do parque.	103
127	Parque Infantil Dona Dilma – Ocupa toda extensão do terreno.	103
128	Parque da Rua Prof. Bento Águido Vieira – Ocupa toda a extensão do terreno.	103
129	Praça Martinho Lutero – Cercada com grades altas	104
130	Praça Caiçara – Protegida da rua por pequenas colinas	104
131	Praça Abdom Batista – Nenhuma proteção em relação à rua	105
132	Praça Celso Ramos – Balanço de Cadeirinha	105
133	Praça Santos Dumond – Equipamento Multi Uso	105
134	Croqui esquemático da implantação da Praça Irmã Tereza Kock.	106
135	Croqui esquemático da implantação da Praça Getúlio Vargas.	106
136	Croqui esquemático da implantação da Praça D. Pedro I.	106
137	Croqui esquemático da implantação da Praça Santos Dumont.	106
138	Praça Getúlio Vargas – Equipamento com tom de rosa.	107
139	Praça Caiçara – Equipamento com tom de turquesa.	107
140	Praça Edson Pereira do Nascimento – Balanço quebrado	107
141	Praça Getúlio Vargas – Gira-gira quebrado	107
142	Praça Osni Ferreira– Equipamento Multi Uso sem guarda corpo.	108
143	Praça dos Namorados– Espaço apertado	108
144	Praça da rua Prof. Bento Águido Vieira – Brinquedo muito próximo à rua e espaço de manobra dentro do parque.	108
145	Praça Martinho Lutero – Parque sem espaço de estar.	109
146	Praça Martinho Lutero – As valas que se formam sobre os balanços promovem o acúmulo de água em épocas de chuva.	109
147	Praça dos Namorados – Parque exposto aos ventos vindos da Beira	110
148	Praça Martinho Lutero – Parque sem nenhuma proteção através de vegetação.	110
149	Praça Santos Dumond – Apesar de estar próxima a vias de grande tráfego, a vegetação abundante proporciona um ambiente agradável ao lugar.	111
150	Praça Osni Ferreira	112
151	Praça Osni Ferreira	112
152	Praça do Conselho Condominial do Itacorubi e Praça Caiçara – As duas partes do bairro são separadas pela Rodovia Admar Gonzaga.	112
153	Praça D. Pedro I – Equipamentos integrados	113
154	Praça Santos Dumont – Vegetação exuberante e diferença de níveis.	113

155	Praça Osni Ferreira – Um dos parques mais simples, porém com grande potencial de uso devido a sua inserção no bairro e as demais funções que a praça oferece à comunidade.	114
156	Praça Celso Ramos – Parque amplo e com muitos equipamentos, porém é um espaço de pouco uso e marginalizado.	114
157	Praça Caiçara – Exemplo de inserção em local residual e às margens do loteamento.	120
158	No Parque Takebe no Mori, o arquiteto Man Senda utiliza a torre do mirante como marco central.	120
159	Neste bairro, o trânsito de pedestres é totalmente separado do trânsito de automóveis.	120
160	Recreadores podem organizar e incentivar brincadeiras, auxiliar em atividades manuais e ajudar a construir estruturas mais complexas nos "Parques de Aventuras".	122
161	Recreadores podem organizar e incentivar brincadeiras, auxiliar em atividades manuais e ajudar a construir estruturas mais complexas nos "Parques de Aventuras".	122
162	Equipamentos que estimulam o movimento e o equilíbrio.	124
163	Equipamentos que estimulam o movimento e o equilíbrio.	124
164	Praça da Rua Marcos Cardoso Filho – Muitos dos equipamentos encontrados nos parques infantis em Florianópolis estimulam apenas movimentos repetitivos, como os balanços, gangorras, escorregadores, gira-gira e vai-e-vem. É necessário criar possibilidade para que a criança crie seus próprios movimentos.	124
165	Campo gramado e cercas vivas junto ao parque infantil.	125
166	Parque Infantil Dona Dilma Cardoso	125
167	Praça Getúlio Vargas	125
168	Neste parque, troncos de árvores foram utilizados como pontes entre colinas.	126
169	A Praça Santos Dumont em Florianópolis é um exemplo do amplo uso de árvores.	126
170	Grande integração com a natureza neste parque implantando pelo SESC.	126
171	Algumas praças, como a Martinho Lutero em Florianópolis, não possuem nenhum elemento vegetal de maior porte.	126
172	Chafarizes, fontes e quedas d'água promovem a manipulação da água e produzem um som agradável.	127
173	Chafarizes, fontes e quedas d'água promovem a manipulação da água e produzem um som agradável.	127
174	A Praça Getúlio Vargas, em Florianópolis, possui um chafariz, mas este se encontra separado do espaço do parque infantil e há proibições quanto a seu uso para banho ou brincadeiras.	127
175	A água também pode ser usada junto aos tanques de areia.	127
176	Grandes tanques de areia com espaços para sentar, mesas de apoio, locais de estar para os adultos.	128
177	Grandes tanques de areia com espaços para sentar, mesas de apoio, locais de estar para os adultos.	128

178	Praça D. Pedro I e Praça Vereador Miguel Ângelo Sedrez – Espaços reduzidos, areia compactada, pouca profundidade e poucos elementos de apoio.	128
179	Praça D. Pedro I e Praça Vereador Miguel Ângelo Sedrez – Espaços reduzidos, areia compactada, pouca profundidade e poucos elementos de apoio.	128
180	Espaços cercados com animais – mini zoológico	129
181	Espaços segmentados por canteiros, muretas com aberturas, elementos construídos na escala da criança.	130
182	Espaços segmentados por canteiros, muretas com aberturas, elementos construídos na escala da criança.	130
183	Os parques projetados por Man Senda sempre buscam criar espaços complexos que estimulem a exploração, senso de direção e domínio espacial.	131
184	Os parques projetados por Man Senda sempre buscam criar espaços complexos que estimulem a exploração, senso de direção e domínio espacial.	131
185	Espaço com diferenças de nível e elementos para escalar inclinados.	131
186	Pisos emborrachados com desenhos e relevos.	132
187	Pisos emborrachados com desenhos e relevos.	132
188	Bancos conformando espaços e servindo de apoio para as brincadeiras nos tanques de areia.	132
189	Bancos conformando espaços e servindo de apoio para as brincadeiras nos tanques de areia.	132
190	Diversas maneiras de conformar cabanas e espaços de refúgio.	133
191	Diversas maneiras de conformar cabanas e espaços de refúgio.	133
192	Diversas maneiras de conformar cabanas e espaços de refúgio.	133
193	Diversas maneiras de conformar cabanas e espaços de refúgio.	133
194	Torre com mastro	134
195	Mirante	134
196	Palco construído	134
197	Palco e arquibancadas improvisados com troncos de madeira	134
198	Estes memoriais localizados nas Praças Getúlio Vargas e D. Pedro I poderiam ser integrados às áreas de jogo e conformarem espaços para brincadeiras e encenações.	134
199	Estes memoriais localizados nas Praças Getúlio Vargas e D. Pedro I poderiam ser integrados às áreas de jogo e conformarem espaços para brincadeiras e encenações.	134
200	Espaços para construção de cabanas e estruturas de jogo.	136
201	Espaços para construção de cabanas e estruturas de jogo.	136
202	Espaços para construção de cabanas e estruturas de jogo.	136
203	Espaços para construção de cabanas e estruturas de jogo.	136

204	Materiais pequenos permitem a manipulação por crianças menores.	137
205	Materiais pequenos permitem a manipulação por crianças menores.	137
206	Materiais pequenos permitem a manipulação por crianças menores.	137
207	Materiais pequenos permitem a manipulação por crianças menores.	137
208	Equipamentos integrados que formam cenários.	139
209	Formas e funções inusitadas	139
210	Função de livre interpretação.	139
211	Parque Osni Ferreira – Algumas iniciativas foram tentadas no sentido de criar equipamentos diferenciados. Porém, neste campo há ainda muito o que explorar.	139
212	Parque Osni Ferreira – Algumas iniciativas foram tentadas no sentido de criar equipamentos diferenciados. Porém, neste campo há ainda muito o que explorar.	138
213	Edificações	140
214	Edificações	140
215	Edificações	140
216	Edificações	140
217	Grandes parques como Getúlio Vargas e Santos Dumont em Florianópolis poderiam contar com edificações de apoio para recreação dirigida.	140
218	Grandes parques como Getúlio Vargas e Santos Dumont em Florianópolis poderiam contar com edificações de apoio para recreação dirigida.	140

LISTA DE QUADROS

Nº	DESCRIÇÃO	Pág.
1	Relatório Individual	92
2	Quadro Síntese	97

SUMÁRIO

Capítulo 1	
INTRODUÇÃO	1
1.1 JUSTIFICATIVA E IMPORTÂNCIA DO TEMA	1
1.2 OBJETIVOS	3
1.2.1 Objetivo Geral	3
1.2.2 Objetivos Específicos	3
1.3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	4
1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO	7
Capítulo 2	
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	8
2.1 A ATIVIDADE LÚDICA	8
2.1.1 Definição dos termos	8
2.1.2 A atividade lúdica e o homem	9
2.1.3 A atividade lúdica e a criança	14
2.1.4 Classificação das atividades lúdicas	18
2.1.5 Os brinquedos	20
2.1.6 O aprendizado sensorial do espaço	22
2.2 O SURGIMENTO DO PARQUE INFANTIL COMO EQUIPAMENTO URBANO	24
2.2.1 A atividade lúdica antes da sociedade industrial	24
2.2.2 O cenário europeu durante a Revolução Industrial	27
2.2.3 As tentativas de reformas urbanas em prol do lazer	31
2.2.4 Os primeiros parques urbanos e o surgimento do parque infantil	34
2.3 A CIDADE, O PARQUE E A CRIANÇA	42
2.3.1 Espaço público e espaço privado	43
2.3.2 A cidade e a criança	45
2.3.3 O parque e a criança	49
2.4 EXEMPLOS DE PROJETOS DE PARQUES INFANTIS	51
2.4.1 Projetos de parques infantis no Brasil	51
2.4.1.1 Os parques de recreação de São Paulo	52
2.4.1.2 A experiência de Elvira de Almeida	60
2.4.1.3 A experiência do SESC	63
2.4.2 Projetos de parques infantis no mundo	67
2.4.2.1 A teoria da estrutura circular de jogo	67
2.4.2.2 Parques de recreação dirigida	78
2.4.2.3 Parques de praças e parques urbanos	82

Capítulo 3	
OS PARQUES DE FLORIANÓPOLIS – ESTUDO DE CASO_____	90
3.1 ESTUDO DE CASO_____	90
3.2 ORGANIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES_____	92
3.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE AS INFORMAÇÕES LEVANTADAS_____	100
3.4 ENTREVISTA COM DEPARTAMENTO DE PROJETOS DA PREFEITURA_____	115
Capítulo 4	
DIRETRIZES PARA PROJETOS DE PARQUES INFANTIS _____	117
Capítulo 5	
CONCLUSÃO _____	141
BIBLIOGRAFIA_____	146
ANEXO E APÊNDICES_____	151

1.1 JUSTIFICATIVA E IMPORTÂNCIA DO TEMA

A brincadeira na vida da criança, muito mais que uma simples forma de passar o tempo, constitui-se em seu modo fundamental de interagir com o mundo e com as pessoas que a cercam. É através do brincar que ela explora, satisfaz suas curiosidades, soluciona problemas e constrói o seu conhecimento acerca do meio em que vive. É premissa básica criar condições para que a criança cresça em um ambiente saudável no sentido de gerar recursos necessários para desenvolver o seu potencial como ser humano, oferecendo boas oportunidades de habitação, saúde, educação e também para o brincar. Para tanto, os espaços destinados às crianças devem sempre ser estimulantes para todos os seus sentidos e para a sua imaginação, apresentando possibilidades diferentes de ação para contribuir com o desenvolvimento de suas habilidades e estimular sua criatividade.

O parque infantil público é um equipamento urbano que foi concebido no fim do século XIX com o objetivo de promover atividades de recreação especialmente direcionadas ao público infantil. Uma das conseqüências da industrialização dos meios de produção e do crescimento das cidades é a reconquista da presença do tempo de lazer na vida do homem urbano e a criação de espaços destinados para este fim nas novas cidades. Com o crescimento das cidades e a conseqüente inibição da brincadeira na rua, que no séc. XX passou a ser ocupada pelos automóveis, tornou-se necessária a criação de espaços exclusivos para o lazer infantil.

Encontrado principalmente nas praças e parques urbanos, o parque infantil público pode ser um dos primeiros locais onde a criança encontra oportunidade para se relacionar com outras crianças e adultos não integrantes de sua família. Por ser público, além de promover a interação entre pessoas de diferentes classes sociais, credos e etnias, ele ajuda a construir na criança o conceito de cidadania e a definir a forma de como ela irá interagir com o espaço público quando adulta. Ou seja, fazer com que a criança aprenda a vivenciar, valorizar e gostar do espaço urbano desde cedo pode ser um dos caminhos para que possa crescer mais integrada à sociedade, mais consciente e participativa no meio em que vive.

Para que um parque infantil possa exercer tal influência na vida de uma criança, ele precisa ser fruto de um projeto que realmente atenda às suas necessidades e seja capaz de atraí-la para sua utilização. Entretanto, ao longo da história deste equipamento no Brasil, constata-se que nas últimas décadas suas funções e concepções arquitetônicas sofreram

uma considerável redução e as propostas tornaram-se cada vez mais reducionistas tanto no sentido de suas atividades, como na economia dos recursos financeiros nele empregados. Algumas ações isoladas foram empreendidas a fim de retomar o potencial do parque infantil, mas de modo geral, os projetos contemporâneos em várias cidades brasileiras apresentam os mesmos problemas e carências.

Considerando o potencial de uso e de influência na sociedade que este equipamento possui, é de fundamental importância aperfeiçoar a sua proposta, apresentando soluções mais complexas e estimulantes. O projeto de um parque, assim como qualquer outro equipamento urbano, deve ser especialmente desenvolvido para o local e a comunidade no qual ele será inserido. Sendo assim, um projeto que leva em consideração as características físicas do terreno e as necessidades do usuário terá muito mais chance de ser aceito e valorizado por este.

Outro aspecto fundamental para atender o público infantil é a estimulação de seus sentidos e de sua imaginação. Ao se tirar partido dos princípios de uma linguagem lúdica, pode-se criar cenários que possibilitem, num mesmo brinquedo ou equipamento, várias formas de brincar de acordo com a livre imaginação da criança. O contato mais intenso com a natureza, a exploração de diferentes materiais, cores, texturas e relevos, a possibilidade de criar atributos que promovam sonoridade e movimento e de criar múltiplos espaços que evoquem o aconchego, a aventura ou a interação, são recursos que podem ser utilizados para conceber espaços melhores. Deste modo, pode-se promover atividades pensadas não apenas para desenvolver o aspecto físico e motor, como acontece na maioria das vezes, mas, de uma forma mais abrangente, atuar nas questões cognitivas, sensoriais e emocionais, construindo assim um ambiente com alto poder de interação.

Incentivar a vivência dos espaços públicos urbanos desde a infância pode também contribuir para reverter a situação de desvalorização destes espaços. Sem dúvida, as razões que desencadearam este processo passam por questões como a desigualdade social, a violência, a privatização das funções da cidade e a mudança no estilo de vida a partir da sociedade industrial. A proposta desta pesquisa é discutir como a proposta do parque infantil público, que foi uma vez tão valorizado no cenário nacional, pode alcançar novamente um lugar significativo na vida da criança e atuar de forma a contribuir para que os espaços públicos possam continuar a ser utilizados no futuro, prevenindo o crescente esvaziamento dos espaços da cidade. Pois, ao incentivar as crianças de hoje, que são a geração do futuro do país, a gostar e vivenciar o espaço público, certamente se estaria contribuindo para a sobrevivência destes espaços para as cidades de amanhã.

Presume-se então, que o investimento na melhoria da qualidade dos parques infantis a partir de um maior contato entre o projetista e o usuário, da conscientização da importância do brincar para o desenvolvimento infantil e da retomada de propostas bem

sucedidas no Brasil e no mundo, sejam possibilidades para ajudar a promover seu uso mais intenso e fazer com que a criança tenha a oportunidade de explorar amplamente seus potenciais e aprender a vivenciar e valorizar os espaços públicos até quando for adulta.

Para verificar e fundamentar esta asserção existem algumas questões que norteiam a investigação e que esta pesquisa buscará responder: Qual a importância da atividade lúdica no desenvolvimento infantil? O que é a atividade lúdica? Qual a importância do parque infantil como espaço lúdico e público para a socialização da criança na sociedade? Quais as origens históricas do parque infantil como equipamento urbano e qual sua evolução ao longo do tempo? Como são as propostas arquitetônicas de parques infantis desde seu surgimento até os dias atuais no Brasil e no mundo? Como são os parques atualmente em Florianópolis e o que refletem em relação ao seu programa funcional e qualidade formal e desempenho? E, finalmente, a partir destes estudos e desta avaliação de uma situação local, é possível contribuir com dados e contextualizar sobre como poderiam ser projetados novos parques infantis para um melhor uso pela criança.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Esta pesquisa pretende investigar o processo de planejamento e execução de parques infantis no contexto urbano visando identificar os aspectos norteadores de sua concepção com o intuito de lançar diretrizes para projetar parques infantis públicos mais estimulantes, com maior potencial de uso, que se identifiquem com as necessidades das crianças e sejam mais atraentes para sua utilização não só pela criança, mas por toda a comunidade.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analisar os conceitos existentes nas áreas da pedagogia, psicologia e sociologia buscando conhecer as definições, funções e importância da atividade lúdica no desenvolvimento da criança.
- Realizar levantamento histórico sobre as origens do parque infantil e sua evolução ao longo dos anos.
- Atualizar o conhecimento sobre projetos de espaços de lazer infantil no Brasil e no mundo e os diferentes conceitos arquitetônicos encontrados através de exemplos.

- Desenvolver estudo de caso na região central de Florianópolis a fim de levantar dados sobre a existência, formas de uso, características funcionais e formais dos parques infantis.
- Sistematizar as informações obtidas nos estudos teóricos, exemplos e estudo de caso para possibilitar a reflexão e questionamento necessários para lançar diretrizes para projetos de novos parques infantis.

1.3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para que seja cumprido o objetivo de lançar diretrizes para o projeto de parques infantis públicos, vários procedimentos metodológicos são necessários para a obtenção das informações de base. Para tanto a pesquisa terá como base informações obtidas a partir do aprofundamento teórico sobre a atividade lúdica, suas características e sua importância na vida do ser humano e da criança em específico. Também serão aprofundados conhecimentos sobre a origem histórica deste equipamento urbano, suas transformações ao longo dos anos e suas manifestações históricas e contemporâneas em vários lugares do mundo e no Brasil. E em relação à sua condição de espaço público urbano, pretende-se refletir sobre o papel que exerce na cidade como espaço de lazer e convivência social e a importância desta vivência para o desenvolvimento pleno da criança como ser humano e como cidadã. Em paralelo, como estudo de caso, pretende-se apresentar um panorama das condições físicas e urbanas de grande parte dos parques infantis públicos de Florianópolis a fim de conhecer seus pontos positivos e negativos em relação à sua inserção no meio urbano e às características de seu projeto arquitetônico, como equipamentos, infraestrutura, espaços de estar e demais funções que possa oferecer à comunidade.

1ª Revisão Bibliográfica:

Primeiramente foram necessários estudos teóricos para fundamentar as questões referentes ao tema estudado. Neste caso, foram desenvolvidos estudos comparativos entre diferentes autores nas áreas da pedagogia, psicologia e sociologia a fim de obter conhecimentos teóricos sobre o desenvolvimento infantil, a influência e a importância da atividade lúdica neste processo e também sobre sua presença na idade adulta. Estes conhecimentos são importantes a medida que fundamentam e justificam a necessidade de refletir sobre melhores formas de conceber e implantar espaços que possibilitem o lazer infantil em sua forma mais plena.

Para a obtenção de informações sobre a origem e evolução dos parques infantis públicos, foram estudados autores que tratam das questões sociais, políticas, econômicas e urbanas que envolveram o momento histórico em que este equipamento urbano foi concebido e de como foi sua transformação ao longo do tempo.

Para complementar o estudo das teorias do brincar, do desenvolvimento infantil e da história dos parques infantis, também se considerou necessário o estudo dos espaços públicos de modo geral, as relações sociais que nele ocorrem, as diferentes formas de sua apropriação pela criança e as questões políticas que envolvem o planejamento destes espaços.

2ª Estudos de exemplos de projeto:

Em paralelo aos estudos teóricos fez-se necessária uma busca por exemplos de projetos de parques infantis implantados no Brasil e em diversos países do mundo. Através da busca em publicações bibliográficas e virtuais, foram selecionados projetos desde início do século XX até projetos contemporâneos. Para a ilustração das propostas, foram anexadas à pesquisa imagens de cada um dos parques além de informações referentes aos conceitos de projeto aplicados a estes parques. Porém, em nem todos os casos foi possível a obtenção de dados substanciais sobre estas informações teóricas. Sendo que em alguns exemplos, coube a autora descrever os projetos a partir da interpretação das imagens disponíveis. Esta busca por exemplos de projeto foi importante no sentido de ampliar o conhecimento não só das propostas contemporâneas mas também de trazer à tona, em um passado recente, propostas de alta qualidade encontradas tanto no Brasil como em outros lugares do mundo, que esclarecem e abrem horizontes para o lançamento das diretrizes alvo desta pesquisa.

3ª Estudo de caso:

Como complementação aos estudos de exemplos de projeto, considerou-se importante um levantamento em campo de alguns parques infantis. Como estudo de caso escolheu-se a região denominada por "distrito sede" na cidade de Florianópolis, capital do estado de Santa Catarina, onde foram levantados 17 parques infantis públicos. Primeiramente foram identificados os parques existentes nesta região e depois, a partir de um cronograma, cada um deles foi visitado. De modo a orientar as visitas, uma planilha foi elaborada com uma lista de critérios de análise, escolhidos segundo conceitos básicos de levantamento urbanístico e arquitetônico, referenciais de psicologia, pedagogia e sociologia. Durante as visitas, houve o preenchimento das planilhas a partir da observação e também o registro fotográfico dos parques e de seus entornos. Em alguns casos, quando oportuno,

algumas entrevistas semi estruturadas foram realizadas com os usuários. Estes procedimentos estão melhor detalhados no Capítulo 3.

4ª Entrevista com técnicos:

Como complementação ao estudo de caso foi realizada uma entrevista semi-estruturada no departamento de projetos da Prefeitura de Florianópolis a fim de obter informações referentes aos processos públicos de projeto, execução, manutenção dos parques infantis na cidade e sobre suas formas de interação com a comunidade. Não houve gravação audiovisual da entrevista, mas foram feitas anotações durante e depois de sua ocorrência relatando os informações de acordo com a percepção da entrevistadora.

5ª Organização e análise dos dados do estudo de caso:

Após a finalização das visitas de estudo de caso houve a organização das informações obtidas seguindo os seguintes passos:

- 1º) Para cada levantamento realizado, um "Relatório Individual" foi elaborado organizando e resumindo as informações obtidas em campo e foram anexados mapas, croquis e imagens fotográficas do local, resultando assim em 17 relatórios ilustrados. (Apêndice 4)
- 2º) De modo a visualizar simultaneamente todos os resultados obtidos, foi elaborado um "Quadro Comparativo" contendo os dados de todos os 17 parques e assim, pode-se chegar a uma visão geral da realidade dos parques no Distrito Sede de Florianópolis. (Apêndice 3)
- 3º) A partir do "Quadro Comparativo", foi elaborado um "Quadro Síntese" onde aparece a contagem total de cada critério avaliado nos parques. Por exemplo: 14 dos 17 parques possuem gangorra, 3 dos 17 parques apresentam poluição atmosférica, etc.
- 4º) Após a realização e avaliação desta síntese, um texto foi redigido relatando observações dos resultados de cada um dos critérios avaliados nos parques juntamente com ilustrações de cada tema abordado.

Estes procedimentos e seus resultados estão melhor detalhados no Capítulo 3.

6ª Reflexão crítica e lançamento de diretrizes:

Como finalização da pesquisa há uma reflexão sobre diversos pontos abordados no trabalho que dizem respeito aos problemas que envolvem os espaços públicos, em especial os parques infantis, e sobre as possibilidades de se aperfeiçoarem as propostas para o projeto deste equipamento urbano.

Após a reflexão crítica, há o lançamento de diretrizes de projeto que tem como base as carências e qualidades encontradas tanto no estudo de caso em Florianópolis como também nos projetos de demais parques no Brasil e em outros países. A partir destas

questões foram relacionados os pontos de maior relevância para a concepção de projetos de parques infantis e exemplificadas suas formas de realização.

1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

O trabalho está dividido em 4 capítulos:

O capítulo 1 é introdutório e apresenta um panorama geral da pesquisa através da justificativa e importância do tema da pesquisa, das perguntas a serem respondidas, dos objetivos, delimitações, métodos e técnicas.

No capítulo 2 apresenta-se a fundamentação teórica que busca agrupar o conhecimento teórico que envolve o Parque Infantil. Este está dividido em três partes: *A atividade lúdica*, que trata sobre as definições, funções, formas e a importância do brincar no desenvolvimento da criança, na vida familiar e na sociedade e também sobre os brinquedos e a apreensão dos espaços pela criança. *O surgimento do parque infantil como equipamento urbano*, que traz uma retrospectiva histórica dos fatos que levaram ao surgimento do parques infantil e suas primeiras propostas. *A cidade, o parque e a criança*, que aborda temas sobre os conflitos do espaço público e da cidade na sociedade e na vida da criança e também sobre as relações da criança com diferentes tipos de espaços. E, por fim, *exemplos contemporâneos*, que agrupa importantes propostas de parques infantis do final do século XX e início do século XXI no Brasil e no mundo.

O capítulo 3 narra o estudo de caso e mostra os dados levantados em 17 parques infantis do distrito sede de Florianópolis e a organização e análise das informações obtidas.

O capítulo 4 lança diretrizes para projetos de parques infantis públicos tendo como base os conhecimentos adquiridos ao longo do trabalho.

O capítulo 5 finaliza com a conclusão apresentando reflexões sobre as questões que envolvem o projeto e implantação de parques infantis.

Capítulo 2

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A ATIVIDADE LÚDICA

O historiador holandês Johan Huizinga (1993) lança um interessante questionamento sobre a real natureza do ser humano. Lembrando da definição que o homem recebeu de *Homo Sapiens*, pela sua racionalidade e conhecimento e depois da definição de *Homo Faber*, pelo seu poder de fabricar e transformar o mundo, Huizinga considera tão importante quanto estas, a definição de *Homo Ludens*, pela capacidade humana de dedicar-se à atividade lúdica. O autor considera como jogo toda e qualquer atividade humana e acredita que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Para ele, o jogo não é apenas um dos elementos que constituem a cultura, mas pode ser a sua própria fonte e o fator que impulsiona muitas das atividades humanas.

2.1.1 Definição dos termos

São muitas as nomenclaturas referentes ao comportamento lúdico. O termo mais abrangente pode ser denominado "lúdico", pois ele encerra em si tudo o que se refere a este universo. De acordo com Huizinga (1993) o termo em latim "*ludus*" está relacionado tanto a jogos públicos de adultos como a jogos infantis relativos à competições, divertimentos, recreação, representações litúrgicas e teatrais. Também há o termo "*ludere*" que refere-se a ilusão, simulação e a "tomar o aspecto de". Lúdico, segundo o dicionário Aurélio (1986) refere-se a jogos, brinquedos, divertimentos e às atividades lúdicas das crianças.

O verbo "brincar", o mais utilizado para denominar as atividades lúdicas das crianças, é definido por Ferreira (1986) como divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar, agitar-se alegremente, foliar, saltar, pular, dançar, zombar, gracejar e diz que está sempre bem humorado aquele que brinca. A "brincadeira", segundo o autor, também está definida como divertimento, sobretudo entre crianças, brinquedo, jogo, passatempo, entretenimento, gracejo, pilhéria, zombaria, festa e folia.

Com um sentido um pouco diferente, o verbo "jogar" é definido como atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que caracterizam a perda ou o ganho, brinquedo, passatempo, divertimento, gracejo e zombaria. Já Freire (1957) também

apresenta como exercício ou passatempo recreativo sujeito a certas regras ou combinações; exercício ou brincadeira de crianças que fazem prova de sua habilidade, destreza ou astúcia e divertimento público composto principalmente de exercícios em que os concorrentes disputam entre si certos prêmios.

A diferença entre a definição de jogo/jogar e brincadeira/brincar existe tanto no dicionário, como no senso comum de crianças e adultos. De acordo com uma pesquisa realizada por Volpato (2002), o jogo, para eles, estaria mais relacionado a atividades com regras como o futebol, o vídeo game e o baralho, sendo que as brincadeiras estariam relacionadas aos próprios brinquedos, como a boneca, o carrinho e também ao "faz de conta". Nesta pesquisa, uma das crianças foi capaz de diferenciar "brincar" de futebol com "jogar" futebol, dando a entender que o segundo seria algo mais "sério" e sujeito a regras.

Este trabalho também aborda o conceito de "recreação", do latim, *recreare*, que significa restabelecimento, renovação e recuperação de acordo com Rosamilha (1979). Ferreira (1986) traz definições como divertir-se, causar ou sentir prazer e satisfação, alegrar, folgar e brincar. Este termo, segundo vários autores como Volpato (2002), Miranda (1990) e Niemeyer (2002), está relacionado a atividades e brincadeiras livres ou com regras, realizadas em grupos de crianças sempre sob a supervisão ou a direção de adultos, os "recreadores", possuindo um caráter pedagógico.

Como existem estas várias definições, opta-se por manter os termos utilizados pelos diferentes autores estudados sendo que muitas vezes as palavras "jogo" e "brincadeira" são utilizadas como sinônimo.

2.1.2 A atividade lúdica e o homem

"O homem só é completo quando brinca".

(SCHILLER, *apud*, CHATEAU, 1987:13)

Ao estudar jogos e brincadeiras, sejam estes relacionados ao mundo adulto ou infantil, esbarramos com a própria história da humanidade. Dentro da cultura de cada povo e em diferentes épocas, pode-se identificar inúmeras abordagens e significados em relação ao comportamento lúdico e aos objetos relacionados a este.

Na visão de Chateau (1987), a arte, a ciência e a religião podem ser considerados como jogos sérios. Pode-se brincar de rimar e de pintar, assim como se joga xadrez, e muitas obras de arte que encantam gerações podem ter sido, para seus autores, meras brincadeiras. Através da atividade lúdica, o homem pode abandonar o peso da carne e o mundo das necessidades que o fecha, o estreita e o constrange e entrar num mundo de

utopia. Para ele, ao entramos no mundo lúdico, "pomos então em jogo – que admirável a ambigüidade do termo! – funções que a ação prática consideraria inúteis; nós nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo." (CHATEAU, 1987: 13)

A atividade lúdica é a manifestação de uma necessidade não apenas social, mas de natureza biológica e que aparece em todas as faixas de idade, em vários níveis da escala zoológica. Não apenas os homens jogam, mas também os animais, como num ritual de gestos e atitudes. De acordo com Rizzi e Haydt (1987), a brincadeira dos animais apresenta inclusive regras, como a de não se morderem, a de fingirem ficar zangados e assim, experimentam prazer e divertimento brincando uns com os outros, com objetos e com o próprio homem, comunicando-se com ele.

Vários biólogos que estudam a manifestação do lúdico em animais, concluem ser uma necessidade de estimulação física e psicológica para as relações sociais e como forma de exploração. De acordo com Chateau (1987), a atividade lúdica também é um sinal de superioridade ou inferioridade entre as espécies, sendo que ele não ocorre em invertebrados, peixes, anfíbios e répteis, mas apenas nos animais mais evoluídos. Aldis (1975, *apud*, ROSAMILHA, 1979) também relaciona o nível de complexidade das habilidades para sobreviver com a existência de jogos nas diferentes espécies, sendo que as que não brincam, são aquelas que amadurecem e adquirem força e habilidade mais rapidamente e as que brincam e são protegidas e alimentadas pelos adultos por bastante tempo, adquirem suas habilidades mais lentamente e através de brincadeiras, aprendem a lutar, a perseguir e a caçar alimentos.

Segundo o filósofo Herbert Spencer, o jogo não se manifesta apenas na infância, mas ao longo de toda a vida, de diferentes formas. Para ele, durante a infância, o jogo tem a função de escoamento de energia e se manifesta de forma ativa e diversificada, mas ao longo da idade adulta e velhice, os jogos diminuem sua variedade e assumem formas mais sedentárias. (SPENCER, *apud*, MIRADOR, 1987, Vol. 6:2668) É fato que o comportamento lúdico perdura durante toda a vida, porém, nem sempre para o adulto, esta característica é confortável. De acordo com H. Wallon, a principal característica do jogo no adulto, está no sentimento de se permitir. Muitos, por mais livres que sejam em relação ao seu tempo, sentem-se desconfortáveis ao se depararem jogando ou tendo alguma atitude lúdica, sendo que muitos chegam a dissimular tal fato quando estão em público sentindo remorso.

Porém, para o autor, na maioria dos casos, o sentimento de permissão vence o da defesa e ele se sente digno de uma trégua para interromper o tempo das sujeições, obrigações, necessidades e disciplinas habituais de sua existência, dando-se uma chance ao descanso, divertimento e fuga dos problemas. (H. WALLON, 1965, *apud*, LEIF e BRUNELLE, 1978) Walter Benjamin narra uma cena interessante de um pai que, no dia do

natal se vê encantado com um trenzinho de brinquedo que ele mesmo tinha dado ao filho. Para o autor, este sentimento

não se trata de uma regressão irresistível à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto para brincar. Sem dúvida brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do mundo através da reprodução miniaturizada. A banalização de uma existência insuportável contribuiu consideravelmente para o crescente interesse por jogos e brinquedos infantis que passaram a despertar após o final da guerra (BENJAMIN, 1984: 64)

Uma das características do jogo é que ele se opõe ao tempo dedicado às atividades diárias. É como se ele estivesse em outra dimensão, caracterizando-se, segundo Huizinga (1993) como um elemento espiritual, um intervalo na vida cotidiana, onde o jogador adentra em um mundo temporário dedicado à prática de uma atividade considerada especial. "É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente cotidiano, e é dentro deste espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade." (HUIZINGA, 1993: 23)

Chateau (1987) considera que ao jogarmos, podemos abandonar, esquecer por um momento as atividades enfadonhas do dia a dia e mergulharmos num mundo de utopia e sem nenhuma responsabilidade com o espírito prático. Muitas atividades consideradas inúteis e sem nenhuma aplicação prática, são praticadas com imenso prazer e nas quais o jogador se entrega por inteiro, encontrando nela momentos de manifestação de alegria, senso de humor e espontaneidade.

Outra característica histórica do jogo é sua oposição em relação ao trabalho e à produção de resultados. Para Caillois, ele se opõe ao trabalho pelo fato de não produzir nenhum resultado, bem ou utilidade fora de si mesmo, ou seja, o jogo é uma atividade desinteressada e encerra sua razão de ser em si mesma e naquele que joga (CAILLOIS, 1958, *apud*, MIRADOR, 1987, Vol. 6: 2667). Huizinga (1993) diz que muitos consideram o jogo como algo inteiramente supérfluo para o indivíduo adulto, só se tornando algo urgente e necessário, a medida em que o prazer por ele provocado, transforma-se em uma necessidade. Sutton-Smith conclui o assunto de forma clara quando diz que a aparente inutilidade do jogo é criticada por não se conhecer que ele é orientado para processos e não para produtos. Este não-conhecimento se deve, pelo fato de o mundo ocidental estar debaixo de uma ideologia excessivamente pragmática e baseada em produção e lucratividade. (SUTTON-SMITH, 1975, *apud*, ROSAMILHA, 1979)

Para Huizinga (1993), a dicotomia entre jogo e seriedade está em que o jogo é algo positivo e a seriedade é algo negativo, sendo a seriedade algo que nega e exclui definitivamente o jogo. Porém, por outro lado, o jogo não nega a seriedade, podendo ele,

como uma entidade autônoma e mais elevada que a esta, incluí-la a seu bel prazer. Brougère lembra que Tomás de Aquino considerava o prazer como um sentimento vindo das atividades lúdicas e necessário para o trabalho intelectual. Ele dizia que o jogo tem o simples objetivo de repousar o espírito e, graças a isso, o homem é capaz de se entregar às atividades sérias. (BROGÈRE, 1993, apud, VOLPATO, 2002:23)

Outra dicotomia do jogo é sua relação com a realidade. ROGER CAILLOIS (1958, *apud*, MIRADOR, 1987, Vol. 6: 2667) diz que o jogo é uma atividade separada das outras espacial e temporalmente, ou seja, ele passa com o tempo, mas o indivíduo não o sente como uma realidade cronométrica. É uma irreabilidade, uma ficção, uma abstração, processa-se no plano da fantasia e é regido pela liberdade, pelo prazer e pela satisfação. Para ele, enquanto se joga, cria-se um mundo a parte onde o jogador se absorve e, mesmo que, aparentemente não pareça ativo, dentro da mente do jogador, ele é sempre dinâmico. Solé (1992) porém, alerta que mesmo o jogo não sendo uma submissão total à realidade como é o trabalho, ele não pode ser considerado como uma alucinação do meio social.

Na visão de Huizinga (1993), a atividade lúdica é essencialmente fictícia. Nela, o homem cria um mundo novo e poético a partir das imagens que ele tem da natureza. Para ele, o jogo não é vida real, é evasão para uma dimensão temporária com regras próprias onde pode-se fazer o que não é permitido ou possível na realidade. Porém, mesmo tendo este caráter fictício, toda criança sabe perfeitamente quando se está só "fazendo de conta", mesmo estando transportada de prazer, ela não perde inteiramente o sentido de realidade e sabe que tem total domínio sobre este mundo imaginário e pode parar a qualquer momento. Quando o jogo acaba, a vida real recomeça!

Para George Herbert Mead (*apud*, MIRADOR, 1987, vol.12:6500) a atividade lúdica é a "fonte principal da cultura" e "o jogo é mais antigo que o trabalho e tudo ou quase tudo provém dele". A primeira manifestação do jogo na cultura é o fato dele diferenciar-se dentro de cada cultura e de cada momento histórico. Segundo as pesquisas do psicólogo Danil Elkonin,

nas diferentes épocas da história, segundo as condições sócio-históricas, geográficas e domésticas concretas da vida, as crianças praticavam jogos de temática diversa. São diferentes os temas dos jogos das crianças de diferentes classes sociais, dos povos livres e dos povos oprimidos, dos povos nórdicos e dos povos meridionais, dos filhos de operários industriais, de pescadores, de criadores de gado ou de agricultores. Inclusive uma mesma criança muda os temas de seus jogos segundo as condições concretas em que se encontra temporariamente (ELKONIN, 1998: 34-35)

A segunda razão para o jogo ser um elemento da cultura é a sua possibilidade de manifestação em várias facetas da vida social. Huizinga (1993) defende em sua tese que a cultura surge sob a forma de jogo e que a tendência lúdica do ser humano vai desde o jogo

primitivo das crianças até os jogos sociais, como os concursos, as corridas, as manifestações artísticas como a dança, o teatro, a música, a poesia, e também nas muitas realizações na esfera da filosofia, da ciência, da guerra, do direito e da política. E estas manifestações vão desde as sociedades mais antigas até as contemporâneas, sendo que nestas, muitas vezes é atenuado ou disfarçado. Para ele, além das atividades lúdicas que são normalmente incorporadas à cultura de cada povo, a própria cultura se forma e se desenvolve impulsionada pelo espírito lúdico.

Dentro do jogo, existe tanto a liberdade de criação e de possibilidades, como também sempre existirão as regras, sejam elas criadas pelo próprio jogador ou trazidas culturalmente. Segundo Roger Caillois, a atividade lúdica é incerta como a criatividade e a liberdade, pois não há determinações, obrigações nem pressões estranhas à própria atividade, qualquer interferência externa tirar-lhe-ia seu prazer e autenticidade. Mas também o jogo é auto-regulado, organizado e não caótico. Segundo o autor, os princípios não são pré-fixados, pois através da própria atividade podem surgir convenções e regras adequadas a cada situação. (CAILLOIS, 1958, *apud*, MIRADOR, 1987, Vol. 6: 2667)

Para Huizinga (1993), o jogo é uma atividade voluntária e que se for por obrigação, deixa de ser jogo e fica forçado, fingido, pois as crianças e animais brincam por gostarem de brincar, e aí está a liberdade do jogo. Suas regras têm validade apenas no espaço (material ou ideal) fechado e isolado das influências do ambiente cotidiano. Segundo Lebovici e Diatkine,

é certo que adolescentes, e até mesmo adultos, submetem-se com frequência – aparentemente como um entretenimento – a códigos absurdos do jogo que parecem ser uma das alegrias da vida. (...) Em outros casos, o jogo também pode encontrar sua autenticidade mesmo na falta de regras, sendo permissivo e livre. (LEBOVICI E DIATKINE, 1988:13)

Outra dicotomia existente é entre jogo/brincadeira e esporte. De acordo com Bruhns (1996, *apud*, VOLPATO, 2002), jogo e esporte são diferentes, sendo o esporte caracterizado por restrições, regras impostas e pela busca por um melhor rendimento, medalhas e recordes, e o jogo, por sua vez, caracteriza-se por regras mais livres e flexíveis, não havendo um interesse tão forte em resultados e está relacionado à criatividade, fantasia e expressividade. Na opinião de Lebovici e Diatkine (1988), o esporte, que na cultura contemporânea transformou-se em uma atividade profissional, perdeu seu caráter lúdico criando um paradoxo entre a atividade séria e o jogo. Huizinga considera que o século XIX perdeu grande parte dos elementos e do espírito lúdico que caracterizavam as épocas anteriores e a compensação para esta perda teria vindo através do esporte.

Tendo como base os fatos apresentados, pode-se resumir as características dos jogos em 9 fatores:

- 1) Durante sua ocorrência, o participante é envolvido emocionalmente e arrebatado em um clima de entusiasmo, prazer, alegria, fascinação e distensão.
- 2) É uma atividade voluntária, livre e espontânea onde, mesmo havendo regras, é necessário que haja iniciativa, vontade e criatividade.
- 3) É limitado em um certo período de tempo, há um começo, um meio e um fim.
- 4) Também há uma limitação de espaço, seja ele material ou imaginário.
- 5) Há a possibilidade de serem repetidos quantas vezes for possível.
- 6) Existem regras. As regras vão desde a organização do espaço e do tempo, podem partir do próprio jogador ou vir de fora.
- 7) Possui caráter não sério, oposto ao trabalho e separado da vida cotidiana.
- 8) Possui caráter fictício, irreal, numa esfera temporária de fantasia.
- 9) Não há interesse material, tendo um fim em si mesmo.

2.1.3 A atividade lúdica e a criança

"Diga-lhe

Que pelos sonhos de sua juventude

Ele deve ter consideração, quando for homem."

Friedrich Schiller (apud, BENJAMIN, 1984)

No que diz respeito à atividade lúdica que ocorre especificamente na infância, apresenta-se a seguir questões que envolvem a importância e as funções que esta tem para o desenvolvimento infantil em seus vários aspectos e de que forma o adulto muitas vezes interfere nesta atividade.

A importância da atividade lúdica

O Princípio VII da Declaração dos Direitos da Criança intitula-se "Direito à educação gratuita e ao lazer infantil" e diz que "a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito." (http://www.mp.sc.gov.br/portal/site/portal/portal_detalhe.asp?Campo=3153&secao_id=532, acessado em 03/01/2008). Este direito foi aprovado em Assembleia Geral da ONU em 30 de Novembro de 1959 e é considerado tão fundamental para a criança como o direito à saúde, à segurança ou à educação. Não apenas por que foi reconhecido como um direito universal,

o direito ao brincar deve ser encarado como algo natural e inerente à criança. Para ela, a atividade lúdica é a "única atmosfera na qual o seu ser psicológico pode respirar e, conseqüentemente, pode agir". (CLAPARÈDE, apud, CHATEAU, 1987: 13)

Para Chateau (1987), a criança é por excelência um ser que brinca e não se pode esperar dela outra ação, senão essa. Para ela toda ação é jogo e é através dele que crescem a sua alma e inteligência. Não se pode imaginar a infância sem brincadeiras, risos, gritos, choros e corridas, pois certamente haverá algum problema ou deficiência com aquela criança que não sabe brincar. A brincadeira desenvolve não apenas o crescimento físico, mas o crescimento e desenvolvimento de suas capacidades intelectuais e emocionais como um treinamento de suas funções psicológicas e psíquicas, podendo-se até supor que o ser mais bem dotado é aquele que brinca mais.

Assim como a arte, o jogo é o ponto integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais da criança. Por isso, pode-se considerar que é brincando e jogando que a criança ordena, reproduz e recria o mundo à sua volta incorporando suas crenças e valores. (RIZZI E HAYDT, 1987)

O brincar é uma aprendizagem para a vida adulta, não é apenas um passatempo ou diversão. "Ao brincar e ao jogar a criança aprende a conhecer o seu próprio corpo e as suas possibilidades, desenvolve a personalidade e encontra um lugar na comunidade. Poder brincar permite exteriorizar situações agradáveis e desagradáveis." (SOLÉ, 1992:14) Ao brincar a criança supera frustrações, tensões, obrigações da realidade, distrai-se, diverte-se, investiga, cria, evolui, cresce, integra-se, desenvolve-se, descobre-se a si própria, o mundo, as coisas e pessoas à sua volta, é reconhecida pelos outros, observa o ambiente e domina o mundo. (SOLÉ, 1992)

Funções da Atividade lúdica

São várias as teorias e visões sobre as funções da atividade lúdica na criança e no homem. Uma das linhas de pensamento é a teoria do jogo funcional. Karl Gross e Arnold Gesell defendem a concepção pragmática e racional da teoria do exercício prévio, considerando o jogo como uma preparação para a vida adulta e que cada atividade lúdica serviria de aprendizado para desempenhos específicos posteriores. (GROSS e GESELL, apud, MIRADOR, 1987, vol. 6:2668-2667) Em contrapartida à visão racional e determinista sobre o jogo, Huizinga opõe-se e diz que

a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido às suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de

desejos insatisfeitos, etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (HUIZINGA, 1993: 5)

Nesta mesma visão sobre a atividade lúdica como algo prazeroso, o sociólogo Dumazedier (1962, apud, ROSAMILHA, 1979), a partir de uma pesquisa que realizou na França, concluiu que o jogo teria 3 funções, a do descanso, do divertimento e do desenvolvimento, sendo cada um deles correspondentes a 3 aspectos da vida, a fadiga, o tédio e o automatismo. G.W. Patrick e Harvey Carr também concordam quando afirmam que as funções do jogo são de relaxamento das tensões, canalização da agressividade, e como uma forma de projeção dos conflitos internos do ser humano. (MIRADOR, 1987, vol. 6: 2668)

Existe também a visão psicológica defendida pela psicanalista Melanie Klein, que considera a atividade lúdica como uma possibilidade de equilíbrio entre o mundo interno e externo do homem e diz que, através de sua função terapêutica e corretiva seria possível o indivíduo encontrar solução para sua problemática e neste contexto, desenvolve a ludoterapia como técnica psicoterápica. (KLEIN, apud, MIRADOR, 1987, vol. 6: 2668)

Na visão da pedagogia, Claparède busca unir os fundamentos da base biológica do jogo aos conceitos da psicologia da criança. Concorda que o jogo é espontâneo e natural na criança, assim como é nos animais, mas diz que é só através dele que ela se desenvolve, cria e aprende e neste fundamento, desenvolve os postulados da Pedagogia da Escola Nova. (CLAPARÈDE, 1956, apud, VOLPATO, 2002) O pedagogo Jean Piaget, também defende o jogo como aprendizado e diz que é na

atividade lúdica coletiva que a criança se torna cooperativa, toma seu lugar, desempenha seu papel e vence ou fracassa com sua equipe. Aprende, por igual, a suportar frustrações e a superar acasos. A moral, apoiada no respeito ao outro, na solidariedade, no dar de si, é desde cedo experimentada pela criança nos embates dos jogos. O código ético se forma no brincar, porque a fidelidade ao grupo e a intolerância são muito fortes nessas atividades. (PIAJET, 1956, MIRADOR, 1987, vol. 6:2668)

Outra teoria sobre a atividade lúdica fala da questão da socialização. Para Vigotsky, esta seria sua principal função e considera que o jogo da criança evolui a medida que modificam as suas relações e o contexto social e os diferentes papéis e tarefas que começa a desempenhar. Um bebê, por exemplo, precisa se comunicar com o mundo e ele o faz através da sua relação com os objetos e da interpretação das ações dos adultos, da comunicação, que para ele nada mais é que um jogo. Com o desenvolvimento da criança, ela sente a necessidade de ampliar a abrangência do seus jogos quando, por exemplo, ao brincar de boneca, não quer mais restringir as situações que ocorrem dentro do lar, mas já sente a necessidade de interpretar situações que ocorrem fora do lar, como ir ao médico, à escola, ao parque, assim como as suas próprias fronteiras também estão se ampliando. As crianças maiores, sentem necessidade cada vez mais de ampliar o universo de suas relações

sociais e buscam brincadeiras em grupos e, quando não podem brincar com mais crianças, chegam a criar situações imaginárias onde no faz-de-conta, essas pessoas e situações podem existir. (VIGOTSKY, 1994, apud VOLPATO, 2002)

Carlota Bühler também defende a teoria da socialização e se refere ao brinquedo infantil e à imitação como um meio de socialização e que um de seus papéis seria facilitar sua integração no meio sendo esta sua função social. Ela diz que quando a criança aceita as regras do jogo, por exemplo, é como se ela aceitasse os valores sociais. Ela considera que as características do jogo, como o exercício sensório-motor perceptivo, imaginativo, construtivo e de cooperação contribuem para o desenvolvimento da personalidade da criança. (BÜHLER, apud, MIRADOR, 1987, Vol. 6: 2668)

A visão do adulto sobre a dicotomia entre a atividade lúdica e o trabalho na criança

A maior parte do tempo das crianças é dedicada ao jogo e os adultos estão de uma forma ou de outra envolvidos nesta atividade. Para muitos deles, o jogo da criança é encarado com menosprezo e inveja por ser considerado uma atividade sem valor praticada por alguém que ainda não tem responsabilidades, pois, na sociedade contemporânea é com frequência encarado como não-trabalho e não-seriedade. LEBOVICI E DIATKINE (1988)

Porém, apesar deste pensamento, o adulto acha que a criança tem direito de brincar tanto pelo fato de ser criança como pelo fato de ainda não trabalhar, mas acha que ele, adulto, também tem este direito, porém só pode fazê-lo depois de seu trabalho. Assim o adulto quer colocar esta condição para a criança quando diz que "ela só pode brincar quando finalizar as tarefas escolares" e, muitas vezes, procura imprimir nas brincadeiras valores pedagógicos para que este tempo de lazer se torne útil de alguma maneira. De forma geral, os adultos, não entendem que o brincar livre faz parte da personalização da criança e da construção de sua identidade. LEBOVICI E DIATKINE (1988)

Por outro lado, Dewey (1952, apud, ROSAMILHA, 1979) compara a atividade lúdica com o trabalho, dizendo o adulto consegue distinguir trabalho de jogo pelo fato de o trabalho subentender responsabilidade, conseqüências materiais, e o jogo envolver algo almejado para a sua despreocupação, o repouso e as distração. Na visão do autor, para a criança não existe essa distinção, a menos que muito cedo tenha começado a trabalhar para ganhar dinheiro, e sido submetida ao regime de trabalho obrigatório.

Para Claparède, o jogo infantil também é uma busca pelo outro, uma busca do adulto. Quanto maior a idade da criança, mais ela almeja ser como o adulto admirando-o e imitando as suas atividades e atitudes. Os adolescentes, por exemplo, buscam se auto-

afirmar através de jogos perigosos, provocadores e também nos super-heróis e ídolos de todo tipo. (CLAPARÈDE, 1946, apud, LEBOVICI E DIATKINE, 1988)

Contudo, como várias vezes se pôde ver, o brinquedo é um tipo de relação com o adulto. Por essa razão, não só expressa as possibilidades que a criança tem de se opor à sua dependência e de adquirir certa autonomia, mas também simboliza ou expressa uma reação positiva: pode ser uma das formas mais variadas e construtivas de relacionar-se com o adulto. (LEBOVICI E DIATKINE, 1988: 44)

2.1.4 Classificação das atividades lúdicas

São inúmeras as classificações dadas às atividades lúdicas. Autores de várias disciplinas, dentre eles pedagogos, psicólogos, psicanalistas e sociólogos, procuraram classificá-las segundo diferentes visões. Pode-se, no entanto, destacar a teoria de Jean Piaget que, a partir de exaustivas pesquisas, registra e observa um grande número de brincadeiras praticadas por crianças ao longo de seu crescimento. Com o objetivo de simplificar ao máximo a diversidade de categorias existentes em sua época, Piaget resume a brincadeira em 3 etapas, sendo cada uma delas correspondente a uma das fases do desenvolvimento mental, seguindo uma ordem cronológica de acordo com o crescimento da criança. É importante salientar que para Piaget, nenhuma etapa estagna-se em si, mas que estas continuam durante toda a vida, porém assumindo diferentes formas. Resume-se a seguir as etapas de acordo com sua classificação:

1) Jogos de Exercícios Simples ou Sensorio-Motores

O início da atividade lúdica surge durante os 2 primeiros anos de vida e é denominado período sensorio motor. A criança realiza exercícios simples que servem para o desenvolvimento e maturação do aparelho motor. Nesta fase, a criança costuma repetir o movimento como se sentisse prazer em seus efeitos e no funcionamento de seu corpo. Os movimentos realizados são gestos simples com a manipulação de seu próprio corpo e de objetos, o deslocamento, superposição, montagem e desmontagem de objetos, entre outros, mas todas elas com características exploratórias, de exercício, de ritmo, desembaraço e destreza. A cada nova habilidade adquirida, ela é desenvolvida ao máximo até a sua saturação e descoberta de outras possibilidades.

Para Piaget, estes exercícios não possuem uma estrutura específica, ou seja, ocorrem no vazio, sem princípios ou regras. Mesmo funções superiores com a linguagem, no início não possuem direção, mas ocorrem de forma egocêntrica. A medida que os meses passam, há uma gradação nos exercícios e eles começam a combinar entre si, passam a ter uma finalidade e tornam-se jogos de construção. Segundo Piaget, esta conduta lúdica perdura por toda a vida, pois assim que uma nova habilidade é adquirida, como andar de

bicicleta, passamos a tentar adquirir outras, tais como dirigir um carro ou controlar um aparelho eletrônico.

2) Jogos Simbólicos, de Ficção, Imaginação e Imitação

A segunda etapa dos jogos infantis surge a partir dos 2 anos e vai até os 6 anos de idade. Nesta fase, surgem os jogos de desempenho de papéis, metamorfose de objetos numa busca da transformação da realidade para a satisfação dos desejos da criança. Esta busca pela satisfação também ocorre com o objetivo de assimilar a realidade, corrigi-la, compensá-la, inverter os papéis de obediência e autoridade, de realização de sonhos e fantasias, alívio de tensões.

Estas brincadeiras irão refletir o ambiente em que a criança vive, seja ele hostil ou amável. É como se a criança repetisse as atitudes dos adultos. Nesta fase há a formação da imagem mental, da linguagem oral e escrita, do desenho, a representação simbólica da realidade, da imaginação, da ficção.

3) Jogos de Regras

Segundo Piaget, a terceira e última etapa vai dos 7 aos 12 anos de idade e é chamada de período operacional-formal. Nesta fase, surgem os jogos regidos por regras, porém, estes não descartam os jogos sensório-motores e simbólicos, mas se desenvolvem simultaneamente. A diferenciação desta nova etapa é a existência de um conjunto de leis que rege a brincadeira, pois, a partir de agora a criança torna-se um ser socializado, deixa o jogo egocêntrico das crianças menores.

Os novos jogos envolvem relações interpessoais, desenvolvem a conduta de cooperação, o senso de responsabilidade, a iniciativa pessoal, o valor do grupo como força integradora, a observação e o controle uns dos outros. Nesta etapa as crianças aprendem a ganhar e perder numa competição salutar, a colaborar consciente e espontaneamente, a respeitar um ao outro, a serem solidários, as obrigações e direitos em comum, a obedecer às regras, que podem vir de geração a geração ou serem criadas pelo grupo.

Estes jogos, portanto, não terminam na infância, mas a medida que a estrutura intelectual torna-se mais complexa e reflexiva novos jogos surgem e vão ao longo da vida. Para Maria Solé, os jogos de regras

contribuem para o desenvolvimento, a ação, a decisão, a interpretação e para a socialização da criança. Os jogos de regras iniciam-se na organização e na disciplina, ao mesmo tempo em que a ajudam a submeter os próprios interesses à vontade geral. A partir do jogo em grupo a criança aprende a ser ela própria, um indivíduo, a ver que também existem os outros e a respeitar a sua personalidade. (...) Os jogos sociais implicam certas regras, certa comunicação, adaptar-se e ceder, tentar impor-se, o que será mais tarde a característica generalizada da vida adulta. (...) É no

jogo entre companheiros onde a criança faz uma autêntica aprendizagem para o convívio social. (SOLÉ, 1992:16)

2.1.5 Os brinquedos

De acordo com Erik Erikson (1971), os brinquedos começam a fazer parte da brincadeira da criança a partir do momento em que elas saem da "auto-esfera", ou seja, uma primeira etapa do jogo onde este acontece apenas em na mente da criança e no seu corpo. Segundo o autor, ao sair da fase da "auto-esfera", a criança parte para a "micro-esfera" que é quando ela começa a observar ao seu redor, a usar brinquedos e exteriorizar as suas fantasias. Seguindo esta gradação, a "macro-esfera" seria a última etapa, quando a criança, além de utilizar brinquedos, inicia uma socialização maior e começa a se relacionar com mais pessoas.

O brinquedo é então, dentro do contexto do jogo, um elemento material que serve de suporte da atividade lúdica. Uma criança, ao brincar, pode tirar partido como material lúdico, tanto dos elementos básicos da natureza, como a água, a terra, as pedras, as folhas e os caroços, por exemplo, como de objetos utilitários ou dos produtos fabricados especialmente para este fim, que chamamos de brinquedo. Uma de suas funções seria a de contribuir para o desenvolvimento sensorial, motor, intelectual e social da criança, construindo para o desenvolvimento harmonioso tanto de seu corpo como de sua personalidade, inteligência, afetividade, criatividade e sensibilidade. (SOLÉ, 1992) Leif e Brunelle também falam da questão simbólica do brinquedo, alegando que é a "atividade lúdica que torna possível o uso de signos e, portanto, a constituição da semiótica. O jogo é o pai do signo, longe de ser apenas um de seus modos de existência." (LEIF e BRUNELLE, 1978:65)

Origem dos brinquedos

O brinquedo, assim como qualquer elemento material de uma determinada cultura e tempo, serve também como meio de revelar seus valores, crenças e concepções de mundo. Ao se estudar a origem dos brinquedos, descobre-se que muitos deles tiveram sua origem não como materiais lúdicos infantis, mas que eram objetos relacionados a atividades artísticas, rituais religiosos ou instrumentos de trabalho que, de alguma forma, transformaram-se em brinquedos com o passar do tempo. (VOLPATO, 2002)

Segundo Phillipe Ariès (1981), muitos brinquedos surgiram do universo adulto e da necessidade infantil de representar os elementos da vida adulta, como o cavalo de pau e o cata-vento, como miniaturas de cavalos e moinhos de vento, por exemplo.

De acordo com Nilsson (apud, VOLPATO, 2002), o balanço, por exemplo,

brinquedo tão freqüente na iconografia ainda no século XVIII, fazia parte da festa da juventude, interpretada como o rito da fecundidade, prevista no calendário. Neste ritual, os meninos pulavam sobre odres cheios de vinho, e as meninas eram empurradas em balanços. Havia uma estreita relação entre a cerimônia religiosa comunitária e a brincadeira, que com o tempo se libertou do simbolismo religioso, tornando-se o balanço um brinquedo cada vez mais reservado às crianças.

Existem várias possibilidades para o surgimento da boneca. Ela tem sua origem tanto na miniaturização da figura humana, satisfazendo o instinto maternal das crianças meninas, como também pode ter se originado como brinquedo a partir das pequenas esculturas representando formas humanas que eram colocadas nas urnas funerárias nas sociedades primitivas, como pode ter sua origem nas bonecas utilizadas como instrumentos de culto religioso e feitiçaria. Bonecas, como miniaturização da figura humana também eram utilizadas como entre os séculos XVI a XIX como manequins para criação de roupas das mulheres elegantes da corte. Costume que com o tempo foi substituído pelas ilustrações de moda. (PHILIPPE ARIÈS, 1981)

A transformação dos brinquedos

De acordo com Ariès (1981), com a industrialização e a transformação da sociedade e das relações familiares, os brinquedos, que antes eram compartilhados com os adultos, passaram a fazer parte apenas do mundo das crianças. E para Volpato, "o que antes era motivo de profundas relações familiares, com valores e sentidos culturais muito significativos, torna-se objeto destinado a um público alvo, com um fim em si mesmo". (VOLPATO, 2002:62) Ou seja, com o capitalismo, os objetivos do brinquedo começam a se afastar da origem e visam agora a comercialização e o lucro. A sociedade industrial vê a criança como um alvo fácil da mídia e o brinquedo um grande potencial de vendas e o que antes era fabricado em pequena escala pelos artesãos, passou a ser produzido em série. (BENJAMIN, 1984)

Os brinquedos tradicionais e os feitos à mão parecem ser desvalorizados em detrimento dos industrializados e daqueles que estão na moda, sendo assim, a criança sente a necessidade de fazer parte do mundo em que vive e deseja possuir as roupas, brinquedos e hábitos divulgados pela mídia. Esta passa a idéia de que qualquer pessoa pode comprar o brinquedo, mas as crianças mais pobres se vêem fora deste universo o que repercute em um sentimento de discriminação, violência, cobiça e preconceito. Na cultura globalizada o brinquedo, com promessas de prazer, emoção e diversão, muitas vezes incentiva a competição, o individualismo, a vitória a qualquer preço. (VOLPATO, 2002) Maria Solé (1992) também alerta para o problema atual da falta de espaço para brincar em casa onde, por exemplo, os apartamentos cada vez menores, a cidade conta com poucos

espaços adequados, estimulantes, e especialmente pensados para as diversas idades infantis e nos quais as crianças possam brincar à vontade e sem perigos.

Benjamim alerta que os novos brinquedos colocam a criança diante de uma realidade pré-fabricada e imposta por aqueles que os idealizam e muitas vezes refletem não os anseios da criança, mas a visão do adulto diante delas. Para ele, "uma emancipação do brinquedo começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais." (BENJAMIN, 1984: 68)

Para Volpato (2002), muitos dos brinquedos, idealizados e fabricados pelos adultos, trazem dentro de si os valores do mundo do trabalho, as funções do adulto e os valores da sociedade considerados "corretos". Para ele, um dos reflexos deste controle é a separação de brinquedos e brincadeiras como femininas ou masculinas, onde o brincar de boneca por exemplo, em algumas culturas africanas é ensinada aos meninos, pois em sua cultura, o papel dos pais é de extrema importância na educação e cuidados com os filhos.

2.1.6 O aprendizado sensorial do espaço

Outro elemento importante para o desenvolvimento de parques que auxiliem no desenvolvimento das crianças e na sua estimulação é o aprendizado sensorial do espaço. O bebê, ao nascer, entra em contato com um espaço e é através dele que estabelece suas relações com o mundo e com as pessoas de forma gradativa. Assim como se aprende a falar e a ler, a compreensão do espaço físico é algo que também precisa ser aprendido. As vivências futuras da infância dependerão da qualidade do ambiente no qual ela cresceu e das informações sensório-motoras que a adquiriu brincando. A criança precisa aprender a usar e dominar o corpo, a equilibrar-se, movimentar-se livremente, adquirir o sentido de direção, conhecer seus limites e a cada dia estará apta para lidar com novos desafios. (OLIVEIRA, 2004)

Quanto mais seus sentidos forem trabalhados, maiores serão as informações sensoriais que a criança poderá conhecer. Ela vê o mundo de forma diferente do adulto, necessita do espaço para conhecer exercitar seus movimentos, trabalhar seus sentidos e sentimentos. No ambiente da natureza ela terá oportunidade de vivenciar e aprender com o espaço aberto sobre o ar, o vento, o sol, a sombra, a lua, as estrelas, as árvores e os animais. A natureza aguça todos os seus sentidos e nela, ela experimentará as mudanças de temperatura, as chuvas, conhecerá o comportamento dos animais, o vôo dos pássaros. (OLIVEIRA, 2004)

Para que este conhecimento e desenvolvimento aconteça de forma plena, a criança precisa crescer em um ambiente com liberdade, espaço e tempo para brincar e se

movimentar sem restrições. O medo e a insegurança bloqueiam a abertura aos estímulos para o aprendizado. A superproteção pode dificultar o desenvolvimento da criança fazendo-a não experimentar novas possibilidades e não testar seus movimentos. A criança precisa se sentir confiante, brincar livremente em um ambiente seguro e não deve ser tolhida em suas pesquisas exploratórias, que são fontes de conhecimento. (OLIVEIRA, 2004)

A interação com um ambiente estimulante, ativa a curiosidade e a imaginação da criança, facilita o desenvolvimento de sua inteligência, seus sentidos e suas habilidades, ensinando-a a resolver problemas. Quanto mais funções o espaço estimular, maior será o número de informações que a criança receberá e melhor será sua formação. O ser humano deve ser pensado como um todo, a criança que tem uma vida muito sedentária em frente a TV ou computador, ela desenvolverá suas habilidades intelectuais, mas não desenvolverá seu corpo. (OLIVEIRA, 2004)

Na memória que a criança preserva dos espaços em que viveu, o que fica gravado são as sensações que o ambiente passou, a alegria, o calor e a segurança que nele sentiu. O espaço material em si, foi apenas um pano de fundo para esta existência que deixou marcas profundas na vida da criança e permaneceu até quando ficou adulta. Neste sentido, o espaço adquire a condição de ambiente. (LIMA, 1989)

O espaço, portanto, existe sempre conjugado a um ambiente, assim como o ambiente não existe sem estar ligado a um espaço. Contudo não é uma relação linear e biunívoca: um mesmo espaço pode resultar em ambientes diferentes, assim como ambientes similares não significam espaços iguais. O ambiente significa fusão da atmosfera, e se define na relação que os homens estabelecem entre si, ou do homem consigo mesmo, com o espaço construído ou organizado. (LIMA, 1989:14)

Todo espaço tem um significado. Muitas vezes, espaços com características idênticas podem tomar diferentes significados nas vidas das pessoas dependendo do tipo de experiências que ela teve ali, e isso muda a forma como a pessoa se lembrará daquele espaço quando adulto. As casas, os caminhos, as cidades são espaços que vão além das suas dimensões físicas. (LIMA, 1989)

As observações sugerem, portanto, que o espaço físico isolado do ambiente só existe na cabeça dos adultos para medi-lo, para vendê-lo, para guardá-lo. Para a criança existe o espaço-alegria, o espaço-medo, o espaço-proteção, o espaço-mistério, o espaço-descoberta, enfim, os espaços da liberdade ou da opressão. (LIMA, 1989:30).

As constantes pesquisas de Mayumi Lima (1989) através de mapas mentais, mostraram que crianças moradoras de um mesmo edifício representavam os mesmos espaços físicos de modos diferentes, umas deram mais ênfase no desenho ao espaço do quarto e outras à sala. Isso mostra os diferentes tipos de relação afetiva que uma criança pode ter com sua casa. Crianças moradoras de diferentes bairros também mostram diferentes visões do espaço urbano, uns desenhavam edifícios enfileirados, outros a vegetação e os caminhos, enquanto outros mostram o trânsito. Em outro exemplo, dois

irmãos representaram com entusiasmo um vão de escada que, na realidade era um espaço pequeno e escuro, mas para elas, representava seu interessante espaço de brincar.

2.2 O SURGIMENTO DO PARQUE INFANTIL COMO EQUIPAMENTO URBANO

Com o fim de aprofundar o conhecimento sobre os parques infantis é importante conhecer a sua história e como, ao longo do tempo, suas concepções e equipamentos evoluíram.

2.2.1 A atividade lúdica antes da sociedade industrial

O surgimento do parque infantil como um equipamento urbano especialmente voltado para o lazer infantil está intimamente ligado à transformação que houve nas cidades e na sociedade advinda da revolução industrial. Esta transformação ocorre não apenas no espaço físico urbano mas também nas relações sociais e familiares. É importante compreender como se dava a vida das crianças antes desta transformação e quais foram as mudanças que ela sofreu. Pois a história da infância está intimamente ligada à história da própria família.

Ao se pesquisar sobre como era a infância e a brincadeira infantil nos tempos passados no mundo ocidental, depara-se com a falta de informações sobre este aspecto da vida cotidiana, pois muitas vezes, a infância não era valorizada como é nos tempos atuais. Muitas informações daquela época são obtidas através de imagens, cartas e memórias. (ROSAMILHA, 1979) O historiador Philippe Ariès (1981) narra em sua obra "História Social da Família e da Infância" como funcionava a chamada "sociedade tradicional", datada a partir da Idade Média, e como ocorreram as transformações que a levaram à "sociedade industrial" ou à "família moderna" do século XIX, sob o foco das relações familiares e do papel da criança neste meio.

Segundo o autor, a sociedade tradicional não via a criança da mesma forma de hoje, pois como a mortalidade infantil era muito grande, eles não faziam muita questão de se apegarem por demais aos bebês, pois este poderia morrer e outro logo viria para substituí-lo. No mundo ocidental, o infanticídio, que até o século XVII era quase que tolerado, era punido, porém, aceitava-se com muita facilidade os argumentos dos pais dizendo que foi acidental, mas na verdade muitos eram por vontade, pois a vida da criança era considerada com tanta ambigüidade como hoje se considera o aborto fetal.

Nesta época, para os adultos, a criança não era reconhecida como uma fase diferenciada, com desejos, frustrações, interesses e modos de pensar específicos, a idéia de infância estava ligada à idéia de dependência e assim que a criança adquiria habilidades,

passava a ser um jovem adulto e participava juntamente com eles em suas atividades, trabalhos e jogos. Nos textos referentes à Idade Média, a infância tinha um prazo muito curto indo até os 7 anos e nesta idade ela é chamada de *enfant*, que significa "não falante", a partir de então, ela muda seu vestuário para roupas adultas e afastada dos brinquedos da infância e, a partir de agora, ela passava a fazer as mesmas atividades dos adultos, seja no trabalho, no manejo de armas e também nos jogos e brincadeiras. (ARIÉS, 1981)

Um fato interessante que mostra como a visão sobre a infância mudou ao longo do tempo é que a criança nos séculos XI a XIII era representada na iconografia como um adulto em miniatura, a proporção dos membros era como a de um adulto a sua diferença estaria apenas no tamanho e na força. Isso mostra que na sociedade medieval o sentimento de infância não existia ou que a infância não tinha para eles tanto interesse como veio a ter depois. Só depois do século XIII é que as crianças começaram a ser representadas com mais realismo, sendo separada do mundo adulto. (ARIÉS, 1981)

Não havia uma preocupação muito grande em educar a criança de um modo especial, a sua aprendizagem acontecia com a convivência com os adultos na medida que ela ajudava em suas tarefas. Na família medieval era costume as crianças, a partir dos 7 anos, deixarem suas famílias e irem para outras casas para trabalhar, sendo que da mesma forma, esta família também receberia outras crianças, como em um intercâmbio. Este fato acontecia tanto com as famílias mais pobres como nas mais abastadas. Quando as crianças saíam de suas casas, raramente voltavam, o que fazia com que os laços entre pais e filhos não fossem muito profundos e o próprio conceito de família fosse fragilizado, baseando-se mais na questão de sobrevivência do que na questão afetiva. (ARIÉS, 1981)

Deste modo, as crianças, desde cedo desenvolviam habilidades e destreza aprendendo a dominar os instrumentos de trabalho como arcos, flechas, laços, arados e também os afazeres domésticos. Para que pudessem executar as tarefas, as crianças tinham suas ferramentas em tamanho reduzido e iam aumentando de tamanho e complexidade a medida ela crescia. (ARIÉS, 1981)

Neste contexto, a vida das crianças estava intimamente ligada à vida dos adultos, não havendo fronteiras. Adultos, jovens e crianças independente da idade misturavam-se em todas as atividades seja no exercício das profissões e tarefas diárias, no domínio das armas e também nos jogos e brincadeiras, que eram muito presentes em sua vida e eram praticados pela sociedade como um todo, ou seja, por todas as faixas etárias.

Segundo Ariès,

na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhe dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços

coletivos, para se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, mas esse papel social aparecia melhor nas grandes festas sazonais e tradicionais. (...) Ora, as crianças – as crianças e os jovens – participavam delas em pé de igualdade com todos os outros membros da sociedade, e quase sempre desempenhavam um papel que lhes era reservado pela tradição. (ARIÈS, 1981:94)

Apesar de os jogos serem largamente praticados e aceitos pela sociedade, tanto a Igreja como aqueles apaixonados pelo rigor e pela ordem, sempre foram contra tais práticas, pois considerava que muitas delas fossem nocivas à moral e aos bons costumes. O objetivo deles era domar a massa ainda selvagem e civilizar os primitivos e, se ainda não conseguia dominar o povo, dentre os seus clérigos assim o conseguia proibindo qualquer tipo de jogo.

Philippe Ariès conta que ao longo dos séculos várias modificações aconteceram para que se chegasse à família moderna da sociedade industrial e nela, a criança assumiria um novo e mais relevante papel. Uma das transformações ocorreu quando as crianças de famílias mais abastadas, ao invés de saírem de casa para trabalhar e aprender através da convivência com os adultos, agora iriam para os colégios internos, onde ficavam durante anos até serem consideradas preparadas para sair para ao mundo. Esta sem dúvida foi uma das formas da Igreja e do Estado controlarem moralmente a sociedade através da educação. Primeiramente os colégios aceitavam pessoas de todas as idades, depois houve separação por idades e mais tarde por sexo, separando meninas e meninos. Nos Colégios, os jogos, eram apenas tolerados após as atividades escolares, sendo permitidos só aqueles que fossem honestos, não perigosos nem fatigantes.

É nesta época que muda a posição da criança na família, ela ganha destaque quando os pais começam a dar uma significativa importância ao desenvolvimento dos filhos, sua educação, carreira e futuro. De acordo com Ariès, as relações afetivas familiares se fortalecem e cresce o sentimento de família, que agora se organiza em torno da criança. Ela sai de seu anonimato, não é mais vista como substituível e inclusive cai o índice de mortalidade infantil. (ARIÈS, 1981)

Nas sociedades antigas, as pessoas viviam em grande intimidade, todos viviam juntos e participavam juntos na maioria das atividades. Com o fortalecimento do conceito de família como um núcleo individual, surgem mudanças em relação à necessidade de intimidade e de identidade. Esta mudança de comportamento na família se refletiu também em suas habitações, as atividades que aconteciam dentro das casas ganharam mais privacidade e as relações que aconteciam nos locais privados, adquiriram mais importância que as dos espaços públicos. Nas palavras de Ariès, "foi no fim do século XVII e início do XVIII que situei, partindo de fontes principalmente francesas, o recolhimento da família longe da rua, da praça, da vida coletiva, e sua retratação dentro de uma casa melhor defendida contra os intrusos e melhor preparada para a intimidade." (ARIÈS, 1981:23) Dentro das

casas agora, começa a ter uma divisão dos cômodos, surgem os corredores de acesso, não sendo mais necessário passar dentro de um cômodo para ir a outro.

Com o fortalecimento de uma moral que valorizava apenas o trabalho e considerava o lazer como "pecado", este isolamento e identidade familiar só veio a crescer até o século XIX com a progressiva redução da sociabilidade da família. Era o tempo da intimidade, da discrição e do isolamento. Porém, esta transformação da família medieval para a família moderna ocorreu principalmente nas camadas mais ricas da sociedade, sendo que para uma grande parte de população a família ainda era fragmentada e ainda se tinha o costume de deixar as crianças afastadas das casas dos pais. (ARIÉS, 1981)

Em relação aos jogos e brincadeiras, eles foram cada vez mais desaparecendo da vida em sociedade e foram ficando cada vez mais reservados ao mundo das crianças. Para os adultos, o divertimento tornou-se quase vergonhoso, não sendo mais admitido a não ser nos raros intervalos e nas férias. Há registros que no século XIX, haviam adultos que ainda brincavam, mas eram considerados como provincianos, fora de moda e imorais, a fim de alimentar o desejo por atividades lúdicas, muitos jogos foram modificados e "civilizados" pela burguesia e transformados nos esportes do século XIX. (ARIÉS, 1981)

2.2.2 O cenário europeu durante a Revolução Industrial

A partir do século XVIII, uma sucessão de desdobramentos políticos, sociais e econômicos, transformaram a sociedade e as cidades, culminando na criação do equipamento urbano destinado ao lazer infantil, que hoje conhecemos como "*playground*" ou "parque infantil". A necessidade para a criação deste equipamento está diretamente ligada à transformação que ocorreu nas cidades européias durante o processo da Revolução Industrial.

Iniciada na Inglaterra, a primeira fase da Revolução Industrial pode ser compreendida no período entre 1780 e 1840. Este período é assim chamado devido à grande transformação nos meios de produção que ocorreu através do desenvolvimento de inúmeros maquinários que possibilitaram a produção em grande escala e o beneficiamento da matéria bruta e devido ao surgimento de meios de transporte cada vez mais eficientes. A economia desta primeira fase baseou-se essencialmente na indústria têxtil que utilizava a energia a vapor para o funcionamento das máquinas de fiar, cada vez mais eficientes. Como complementação ao beneficiamento do algodão, investia-se também na exploração de minas de carvão, nas energias a vapor, na construção de estradas de ferro e na indústria química. (HOBBSAWM, 2003)

Porém a Revolução Industrial não foi apenas uma questão de desenvolvimento e aumento de ganhos, mas se caracterizou por uma forte transformação social e destruição de

antigos estilos de vida. Segundo Hobsbawm, "ela transformou a vida dos homens a ponto de torná-las irreconhecíveis" (HOBSBAWM, 2003:75). O trabalhador típico antes da Revolução, por exemplo, era o artesão de aldeia ou o pequeno proprietário que trabalhava em casa e era especialista na manufatura de algum produto. (HOBSBAWM, 2003) Dentro das novas indústrias, ele deixa de ser um pequeno camponês ou artesão para se transformar em trabalhador assalariado e habitante de uma cidade. Surge assim uma nova classe de trabalhador, o operário. De acordo com David Harvey (1982), de um camponês ou um artesão independente ele se transforma em uma mera peça de uma grande engrenagem capitalista que mal sabe ele para que serve, a Revolução Industrial substituiu o servo e o homem por um mero operador.

Sua participação resumia-se ao fornecimento de sua força de trabalho na operação das máquinas, ainda bastante primitivas e dependentes da habilidosa e cuidadosa operação humana, ou em tarefas ainda não automatizadas e geralmente repetitivas. Iniciou-se uma intensa especialização e fragmentação das tarefas, sendo que agora o trabalhador não mais tinha uma visão global do processo produtivo, como na antiga fabricação artesanal. Além disso, cada vez mais se aumentavam as horas de trabalho em condições muitas vezes subumanas, onde a tirania do relógio e não mais as estações é que regulamentavam a vida humana. Quem antes trabalhava algumas horas por dia, passa a trabalhar em tempo integral, as pessoas perdem assim sua independência. (HOBSBAWM, 2003, VICENTINO, 2001).

Além destes fatores há a questão de o trabalhador não mais trabalhar e viver em um mesmo local, mas agora vê-se obrigado a sair desta situação de conforto para se mudar para a cidade e para dentro das indústrias. Segundo Harvey,

A separação dos locais de trabalhar e de viver significa que a luta do trabalhador para controlar as condições de sua própria existência divide-se em duas lutas independentes. A primeira, localizada no local de trabalho, refere-se às condições de trabalho e à taxa de salário que oferece o poder aquisitivo para bens de consumo. A segunda luta, travada no local de viver, é contra formas secundárias de exploração e apropriação, representadas pelo capital mercantil, propriedade fundiária etc. Esta luta é sobre as condições de existência no local de residência e convivência. É este segundo tipo de luta que focalizamos aqui, reconhecendo, evidentemente, que a dicotomia entre o *viver* e o *trabalhar* é, ela própria, uma divisão artificial imposta pelo sistema capitalista. (HARVEY, 1982:8)

Este processo proporciona um rápido enriquecimento das classes alta e média, pois os custos de produção são relativamente baixos, gerando muito lucro e grande capital para investimento. Ocorre uma verdadeira transferência de renda dos pobres para os ricos. Com salários muito baixos, pouco acima do nível de subsistência, alguns trabalhadores fabris, principalmente as mulheres e crianças, mal suportavam as jornadas de trabalho. Ao mesmo tempo, aqueles que ainda insistiam em permanecer em seus locais originais de moradia e

trabalho viviam em miséria pois, ainda que quisessem, não conseguiam competir com as tecelagens industriais e tinham que vender seus produtos cada vez mais barato. (HOBBSAWM, 2003)

É o êxodo rural, com o grande número de trabalhadores que se viam obrigados a partir para as grandes cidades em busca de trabalho nas indústrias, de acordo com Munford (2004), um dos principais fatores que levou ao inchaço populacional nos centros urbanos que chegaram até mesmo a abrigar mais de 80% da população do país, como é o caso da Inglaterra. O aumento da população era tão rápido e intenso que não havia tempo o suficiente para que as cidades, antigas áreas de feiras ou zonas rurais, pudessem se adaptar para abrigar tal quantidade de pessoas que, quando não ficavam nas habitações precárias oferecidas pelas indústrias, amontoavam-se em cortiços sem as mínimas condições de higiene.

A cidades se tornavam fileiras intermináveis de casas e fábricas cobertas de vapor de carvão e impregnadas de imundície, poluídas, sem abastecimento de água, esgoto ou espaços abertos. Abriam-se ruas, mas não edificavam fontes nem praças públicas, nem parques, nem mesmo igrejas, só após 1848 é que as cidades começaram a ganhar esses equipamentos públicos. (HOBBSAWM, 2003) Este cenário é muito bem ilustrado nas obras de Charles Dickens (1966) e Victor Hugo (1982).

Mas, nas habitações industriais, existem certas características comuns. Quarteirão após quarteirão repete a mesma formação: são as mesmas ruas tristes, os mesmos becos soturnos e cheios de lixo, a mesma ausência de espaços abertos para o brincar das crianças e de jardins; a mesma falta de coerência e de individualidade em relação à vizinhança local. (MUNFORD, 2004: 503).

Toda esta situação da precariedade habitacional e urbanística, o stress e fadiga causados pelo trabalho intenso e exploratório, o desrespeito à dignidade humana desta sociedade urbano-industrial, fez com que inúmeros movimentos surgissem em defesa aos direitos do trabalhador e à higienização das cidades.

De um lado, haviam as teorias que justificavam o capitalismo. O chamado Liberalismo Econômico, pregado por Adam Smith e Thomas Malthus, defendia a não intervenção do Estado na economia, ou seja, as indústrias teriam liberdade total inclusive em relação à forma como tratavam as questões trabalhistas. De outro lado, haviam os movimentos que surgiram contra o Liberalismo Econômico e contra o capitalismo. Duas foram as principais correntes doutrinárias, o Socialismo Utópico e o Socialismo Científico, que almejavam a retirada das classes dominantes do poder e a superação das injustiças sociais. (SOUZA, 1987)

Dentre os Socialistas Utópicos, destacam-se Robert Owen, Saint-Simon, Charles Fourier e Pierre Proudhon, cada um deles pregava teorias que defendiam os direitos do

trabalhador em relação a salários, igualdade de direitos, horas de descanso, chegando até mesmo a defender a construção de comunidades livres onde todos poderiam viver harmonicamente. Já Karl Marx e Friedrich Engels, pregavam o Socialismo Científico ou Marxismo tendo como base análises concretas das questões sociais e econômicas da sociedade urbano-industrial. De acordo com eles, se os trabalhadores se unissem, seria possível a libertação das injustiças sociais e as diferenças entre as classes. (COTRIM, 1997)

Com o apoio destes pensadores, a classe operária alcançava cada vez mais força para lutar em favor de seus interesses, sendo que uma dessas reivindicações era a diminuição das longas jornadas de trabalho e conseqüente aumento das horas de lazer. O lazer, que passou a ser visto como pecaminoso pelas sociedades vitorianas, ao final do século XIX, começa a ser encarado de outra forma, e a ociosidade não é mais vista como ruim havendo uma gradativa valorização do lazer, sendo que Lafargue, em seu livro "O direito à preguiça", escrito em 1883, pregava a redução da jornada de trabalho em favor do tempo livre do operário. No entanto, é muito mais tarde, apenas em 1948, que é escrita a Declaração dos Direitos Humanos tendo o lazer como expressão de cidadania e uma conquista democrática. (NIEMEYER, 2002) Nota-se aqui uma tentativa de retorno aos antigos hábitos da sociedade antes dos efeitos da industrialização e da supervalorização do trabalho e da produção capitalista.

Durante a segunda fase da Revolução Industrial, período compreendido entre 1840 e 1895, a realidade se transforma e são amenizadas as más condições de vida dos trabalhadores fabris. A economia baseada na indústria têxtil chegou ao fim, e agora é alicerçada na indústria de bens de capital, como o carvão, o ferro, o aço e também na construção ferroviária, que se aperfeiçoam cada vez mais.

Esta nova economia se dá em conseqüência da industrialização de outros países do mundo como os Estados Unidos, Alemanha e França. Neste contexto a Inglaterra perde a hegemonia da produção para outros países mas, ao mesmo tempo estes precisam dos bens de consumo produzidos pela Inglaterra para manterem suas fábricas. Surgem assim, novos mercados consumidores, sendo que nesta época a Inglaterra era chamada de "oficina mecânica" do mundo.

A esta altura, os industriais se sentiam suficientemente ricos para darem mais regalias aos trabalhadores. Há um aumento na oferta de empregos, aumentam-se os salários e diminuem-se as horas de trabalho. Com a oficialização do sindicalismo, as condições de trabalho reguladas por lei e em 1871 há o reconhecimento de lazer semanal. A classe média cresce e, mesmo nas camadas mais pobres, há uma melhoria na qualidade da alimentação e vestuário, com a maior oferta de alimentos e de lojas varejistas especializadas em oferecer produtos com preços populares.

2.2.3 As tentativas de reformas urbanas em prol do lazer

Como relatado anteriormente, o conceito de "tempo de trabalho" surgiu neste contexto histórico, pois, a vida que antes era mais livre e não dependente de tantos fatores, se transforma em uma vida controlada pelo tempo, pela marcação deste tempo. Surge então a dicotomia entre trabalho e lazer. Segundo Magalhães, "a noção de lazer surge agora como resultado da compartimentação da vida, em tempo de trabalho e de transportes e tempo de lazer, conseqüência das reivindicações que os sindicatos vinham a fazer, desde o século XIX, no sentido de obterem a redução do horário de trabalho e férias pagas (...). Esta compartimentação dos tempos veio a marcar profundamente a filosofia de vida do mundo ocidental, com a divisão entre o trabalho indutor de stress e o lazer necessário à recuperação física e psicológica, sobretudo dos cidadãos." (MAGALHÃES, 2001:104-105).

Na visão de Huizinga (1993), com a transformação dos sistemas de produção, pouco lugar havia para o jogo, a negação dos valores das sociedades antigas e os novos valores da tecnologia, a veneração dos novos ideais de trabalho e produção, a Europa de vestiu com roupas de trabalho e suas novas aspirações eram governadas por forças econômicas, interesses materiais, o utilitarismo e o racionalismo. Toda associação com o jogo tornou-se pouco respeitável, todas as formas artísticas eram destituídas do espírito lúdico, a cultura deixou de relacionar-se com o lúdico e até mesmo as vestimentas embruteceram e perderam o colorido.

Assim o "tempo de lazer" que começava timidamente a ser conquistado pelo trabalhador precisava acontecer em algum lugar que não fosse o local de trabalho nem suas reduzidas habitações. As autoridades teriam agora que fornecer aos cidadãos as amenidades que substituíssem os da paisagem rural, cada vez mais afastada da cidade. De acordo com Magalhães,

à entrada do século XX, os maiores problemas a resolver em matéria de Ordenamento do Território eram o crescimento das cidades e o abandono e progressiva alteração das funções do campo. Esta alteração no balanço da população urbana e rural e a conseqüente modificação dos valores e funções ligados aos dois novos mundos, assim criados, gera a necessidade de controle das inevitáveis modificações produzidas no espaço físico e biológico através do planejamento. (MAGALHÃES, 2001:104)

Para Magalhães, a única solução para o ordenamento das cidades seria através do planejamento urbano no sentido de ordenar os espaços da cidade, inclusive os espaços verdes. Inicia-se então uma grande discussão a respeito de como seria esta nova cidade e como estariam conformados os espaços verdes dentro do espaço urbano, que até então encontrava-se caótico e quase insolúvel. Além do desejo da criação de espaços verdes para a purificação do ar e descanso da mente, outro grande problema enfrentado era o das

doenças. Estas tentativas de modificações na paisagem urbana vieram acompanhadas do Movimento Higienista que, com base nas ações de saneamento, tinha como objetivo a promoção da saúde pública através da instrução da população em relação à higiene e controle de doenças. Muitas destas ações de higiene pública e individual tinham relação direta com a infra-estrutura urbana no que diz respeito ao sistemas de esgoto, água limpa, soluções para o lixo, insolação, entre outros. Como resposta a estas questões, foram realizadas inúmeras ações racionalizadoras do espaço da cidade a fim de controlar e ordenar seu uso e crescimento. (NIEMEYER, 2002)

A partir da virada do século XIX surgem inúmeras propostas do chamado "Urbanismo Moderno" para novos modelos de cidades que buscavam a solução dos problemas relacionados à higiene, qualidade de vida, crescimento urbano, poluição e arborização. (NIEMEYER, 2002). Apresenta-se aqui, três dos principais movimentos de reformas urbanas:

A Cidade Jardim

Chamada de Urbanismo Culturalista, a solução prática para um novo modelo urbano idealizado pelo socialista inglês Ebenezer Howard em 1902 no livro "Garden Cities of Tomorrow" prevê uma cidade totalmente planejada através de linhas geometricamente perfeitas em forma radial. Nesta cidade modelo, Howard dá grande ênfase aos espaços de lazer e recreação e aos espaços onde a natureza estaria presente dentro do espaço urbano.

Toda a teoria da Cidade Jardim está baseada no princípio defendido pelo próprio Howard, de que todas as vantagens do Campo não seriam suficientes para uma vida completa para a sociedade e, de igual maneira, a cidade industrial também não estaria satisfazendo com todas as necessidades de uma vida humana saudável. A solução proposta por ele seria então a união destas duas partes aparentemente opostas na criação de uma cidade que contemplasse tanto as vantagens e belezas da vida no campo e tanto as facilidades da vida citadina. (CHOAY, 2002)

Devido ao espírito prático de seu criador, o modelo da Cidade Jardim pôde ser executado na cidade inglesa de Letchworth em 1904 pelos arquitetos Barry Parker e Raymond Unwin. (CHOAY, 2002).

No Brasil também vemos influência deste modelo nos bairros paulistas Jardim Europa, Jardim América, Pacaembu e Altos da Lapa. (NIEMEYER, 2002).



Ilustração 1 - Cartaz ilustrando a evolução – ontem, hoje e amanhã, de uma cidade industrializada e poluída em uma "Cidade Jardim" arborizada e com diversos espaços de lazer.

Fonte:

<http://history.sandiego.edu/GEN/filmnotes/images2/howard3b.jpg>

Acesso: Julho de 2007.

A Cidade Industrial

Escrita em 1901 e editada em 1917, a obra "Une Cité Industrielle" do arquiteto Tony Garnier foi o primeiro manifesto do Urbanismo Progressista. Garnier pregava a separação das funções urbanas e a exaltação das áreas verdes. Em seu manifesto, trata de detalhes importantes que envolvem a vida da criança, como a separação do fluxo de pedestres e carros em conjuntos habitacionais, espaços de jogos e recreação públicos e espaços especiais para este fim nas escolas. (CHOAY, 2002).

A Cidade Industrial foi planejada para uma comunidade exclusivamente dedicada à atividade industrial. Através deste projeto, pela primeira vez é defendido o princípio de que a função é o único fator que determina a concepção dos espaços. Prega também a incompatibilidade entre a estrutura da cidade tradicional com a estrutura necessária para a cidade industrial. (MAGALHÃES, 2002) Esta organização urbana, sem dúvida, já antecipava os princípios da Carta de Atenas de 1933, quando pregava a liberação do solo para grandes parques públicos e a valorização da luz e da ventilação. (FRAMPTON, 2003)

Na arquitetura, revelava uma certa nostalgia pela antiguidade, mas, ao mesmo tempo, trazia materiais novos como o concreto armado e tecnologias como a laje cogumelo, que permitia grandes vãos. Em 1905, Garnier foi nomeado arquiteto-chefe da cidade de Lyon, na França. Esta foi para ele a verdadeira cidade industrial, projetando e construindo lá inúmeras edificações. (CHOAY, 2002).



Ilustração 2

Bairro residencial idealizado por Tony Garnier.

Fonte:

<http://exhibits.slpl.org/steedman/data/Steedman240088583.asp?thread=240091116>

Acesso: Julho de 2007.

A Cidade Funcional

Como um divisor de águas polêmico no planejamento urbano, a Carta de Atenas, elaborada durante o 4º CIAM em 1933 por Le Corbusier, traz uma forte conceituação da Cidade Funcional. Neste modelo de cidade, tanto a arquitetura como o urbanismo estão fundamentados sobre os mesmos princípios, estando indissociáveis e tendo como base 4 necessidades fundamentais da vida humana: moradia, lazer, trabalho e circulação.

Os princípios da Carta de Atenas traziam como matéria primas do urbanismo, o sol, a vegetação e o espaço, exaltando a racionalidade, a lógica e a estrita funcionalidade, recusando o supérfluo. Também traz conceitos como a multiplicação das áreas verdes, a verticalização das edificações e conseqüente liberação do solo, unidade de habitação com dimensões baseadas na escala humana, circulações em linha reta e geometrização do desenho das cidades, entre outros. (CHOAY, 2002).

Os espaços a partir de então projetados segundo os dogmas funcionalistas conformaram-se em cidades altamente segregadas e uniformes, onde a rua perde sua função de socialização e torna-se de uso exclusivo dos carros. E, de certa forma, como uma deturpação dos conceitos originais, apenas permanece tendo prioridade nos planejamentos urbanos contemporâneos a função de circulação, onde o acúmulo de vias e de opções de acesso rápido, como pregava o funcionalismo, acaba por sufocar o investimento nas demais funções estabelecidas, como o lazer, a moradia e o trabalho. Ao invés de áreas verdes, têm-se estacionamentos, as moradias e os locais de trabalho estão cada vez mais distantes entre si, problemas não solucionados pela incansável busca por velocidade nas vias de circulação.



Ilustração 3 – Maquete da "Ville de trois millions d'habitants", concebida por Le Corbusier em 1922. Pode-se observar os espaços verdes de lazer no interior das quadras e ao redor dos grande edifícios.
Fonte:

<http://www.athenaeum.ch/corbu3m1.htm>.

Acesso: Julho de 2007.

2.2.4 Os primeiros parques urbanos da cidade industrial e o surgimento do parque infantil

O lazer com objetivos reformadores

Dentro desta nova realidade do mundo industrializado, ao ser compreendido pela ciência e aceito socialmente como uma necessidade do indivíduo e uma possível nova função urbana, o conceito de lazer retomas sua força e dá ao cidadão o direito de dispor de um tempo para si mesmo. A origem moderna do termo, de acordo com Niemeyer (2002)

vem do latim "licere" que significa "ser lícito", "ser permitido", ou seja, o lazer refere-se a algo que é permitido, sem restrições sociais e adequado ao novo estilo de vida do operário, que agora pode gozar de um tempo para seu próprio usufruto.

Para Dumazedier, o lazer é definido como "um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais."

(DUMAZEDIER, 1979:32, *apud*, Niemeyer, 2002:42)

Porém, nada é gratuito no sistema capitalista, o tempo livre, recém chegado à dura vida do trabalhador urbano, aos olhos do poder público não poderia ser utilizado de maneira inadequada. E uma das maneiras que ele encontrou de controlar a forma como a população gastava seu tempo livre era através da criação de programas de lazer público e uma das estratégias seria a criação dos novos parques urbanos. (NIEMEYER, 2002)

O controle do Poder Público seria no sentido de inibir o vandalismo e a criminalidade e também de educar a população para a higiene mental e física e para os bons costumes morais. O Movimento Higienista, em voga na época alia-se ao urbanismo no objetivo de criar áreas verdes com sol e ar puro que incentivassem a práticas de atividade físicas. Com uma função de reforma social e sanitária nascem os novos parques urbanos, espaços apropriados ao lazer higiênico e moralizador, que disseminaram em todas as cidades congestionadas e degradadas dos países industrializados. (NIEMEYER, 2002)

A criança, por sua vez, é uma das mais prejudicadas com as transformações urbanas, e é ela quem motivará as ações dos reformadores, que viam nas ruas um ambiente nocivo criador de maus hábitos e de tendências anti-sociais. A rua, antiga extensão natural da casa e cenário de brincadeiras, é vista agora como ameaçadora e como um ambiente proliferador de maus hábitos e criminalidade. Não se pensava na segurança da criança contra outros criminosos, mas de que ela mesma se tornasse criminosa por estar às soltas na rua. (NIEMEYER, 2002)

De qualquer forma, a necessidade da criação destes parques nada mais era que mais uma estratégia e medida necessária que a burguesia teve que fazer para manter o trabalhador na fábrica e a máquina capitalista funcionando. Nas palavras de Harvey,

A arte, a literatura, os desenhos urbanos" e os "projetos para uma vida urbana oferecem certas condições no local de vida, como compensação por aquilo que nunca pode ser realmente compensado no local de trabalho. Em poucas palavras, o capital procura atrair o trabalho para um acordo faustiano: aceitar o pacote das relações com a natureza no local de vida como uma compensação justa e adequada por uma alienada e degradante relação com a natureza no local de trabalho. Se o trabalho se recusa a ser atraído, apesar de todas as formas de sedução e lisonja e apesar da ideologia dominante mobilizada pela burguesia, então o capital precisa impor a barganha, porque a paisagem da

sociedade capitalista precisa, em última instância, responder mais às necessidades de acumulação do capital do que às verdadeiras exigências humanas para o trabalho. **(DAVID HARVEY, 1982:28)**

Os Novos Parques Urbanos

Os parques existentes até então, desde o renascimento e o período barroco, estavam geralmente associados aos grandes palácios dos nobres ou junto às edificações religiosas. Tinham um caráter de contemplação, de lazer passivo e eram freqüentados essencialmente pela camada mais rica da sociedade. Até mesmo nas novas cidades industrializadas, os parques existentes eram geralmente localizados em regiões nobres ou em áreas rurais e tinham um caráter de reserva biológica e de área para caça, sendo freqüentados apenas pela elite que podia ter acesso a estes locais, seja pela distância ou pelo tipo de atividades que eles ofereciam, eminentemente voltadas para as preferências aristocráticas.

A partir da valorização do lazer nas classes operárias e da necessidade de criação de espaços para este fim, a Inglaterra é um dos países que investe em uma grande reformulação dos seus parques, até então elitizados, e na criação de novos conceitos de parques, sendo o primeiro deles construído nos arredores de Liverpool, o Birkinhead Park, projetado por Joseph Paxton em 1843. Estes novos projetos procuraram ser mais funcionais e voltados não apenas para um lazer passivo, mas para um lazer ativo, contando com espaços para a prática dos tradicionais esportes ingleses. (NIEMEYER, 2002)

Não apenas na Europa, mas especialmente nos Estados Unidos, um país em grande expansão após a industrialização, muitos parques foram construídos e é onde, anos mais tarde, o Parque Infantil terá enorme repercussão, influenciado inclusive o Brasil no planejamento de parques voltados para a solução de problemas sociais e urbanos em prol do bem estar.

A arquiteta Galen Cranz (2000) classifica 4 etapas pelas quais os parques urbanos americanos passaram desde o fim do século XIX e ao longo do século XX. Estas etapas coincidem com políticas urbanas de promoção do lazer desde o início do "American Park Movement", o Movimento Americano de Parques e a mudança que ocorre em cada um deles. Segundo a autora, todos os programas tiveram como matéria prima os mesmos elementos, ou seja, a água, as árvores, as flores, a circulação, a pavimentação, as esculturas e a arquitetura. Porém, em cada um deles a combinação destes mesmos elementos tinha diferentes ênfases, de acordo com um objetivo social específico. Como um mecanismo de controle social, as formas e as funções de cada fase definiriam os comportamentos apropriados ditados por cada época. Todos eles tinham algo em comum: solucionar os problemas urbanos advindos tanto da industrialização como da urbanização.

1ª Fase: Pleasure Garden (1850 – 1900)

Os Estados Unidos sofreram os mesmos efeitos advindos da industrialização e da urbanização e da mesma forma, necessitavam de tempo e de espaços de lazer. O chamado "*Pleasure Garden*", que significa "Jardim de Prazer" ou "Jardim de Lazer", caracterizava-se por ser uma paisagem ampla com árvores, campinas, pequenas montanhas, correntes de água e lagos. Para a construção dos parques eram utilizados terrenos gigantescos nos arredores da cidade, onde o preço era mais baixo. A idéia era que o parque não remetesse de modo nenhum a vida urbana de modo que ao olhar ao longe pudesse se ver apenas vegetação, dando uma ilusão de que se estivesse no campo, num cenário bucólico. (CRANZ, 2000)

Frederick Law Olmsted, o projetista da maioria dos parques desta época, acreditava que o melhor contraponto para a vida urbana, seria a natureza em seu estado selvagem, mas como seria quase que impraticável construir um parque dando esta ilusão nos arredores da cidade, decidiu-se que o cenário mais prático e apropriado de ser reproduzido perto da cidade, seria o campestre. Para que seus parques fossem possíveis, era necessário o deslocamento de árvores e a movimentação de terra e água, mas apesar de toda esta intervenção humana na manipulação da natureza existente, Olmsted queria que o aspecto final do parques tivesse o mínimo vestígio possível dos elementos construídos pelo homem ou que lembrassem a cidade. (CRANZ, 2000)

Os elementos arquitetônicos como as pérgolas, deveriam ser construídos num estilo rústico e um aspecto leve, nunca com paredes ou muros, e os caminhos eram sempre em formas curvas para negar os ângulos retos das cidades. Ele queria negar tanto as características urbanas como os valores nostálgicos dos parques ingleses aristocráticos. O objetivo era fazer com que as pessoas tivessem uma experiência de vida no campo, propiciando campos apropriados para piqueniques familiares, para encontros de grupos religiosos, amplos espaços para caminhar, bancos, pérgolas e canoas. (CRANZ, 2000)

Um dos mais importantes projetos de Olmsted nesta fase foi o Central Park em Nova York. Nele até mesmo o trânsito de pedestres era separado do de carros para que uma criança pudesse usar o parque sem se preocupações, idéia que foi uma inovação para a época em termos de planejamento urbano. (CRANZ, 2000)

Projetado em 1858, o Central Park, foi um projeto audacioso que transformou um pântano em campos gramados, lagos, cascatas, caminhos, bosques, relevos, campos esportivos, todos eles dentro de uma lógica de zoneamento e com propósitos racionais. Ao contrário dos outros parques, ele é inserido dentro da metrópole de NY, adota uma paisagem mais domesticada, o que confere um cenário mais urbanizado, que permite a fuga da cidade, sem no entanto negá-la. Um importante local de lazer de massa, recebeu e ainda recebe milhares de pessoas todos os dias. Toda esta repercussão impulsionou a criação

nesta época do "Parks Moviment" o Movimento Americano de Parques, que direcionará todos os projetos a partir de então. (CRANZ, 1982, *apud*, NIEMEYER, 2002)

Toda a filosofia por trás da criação destes espaços propícios para a convivência social tinham suas razões políticas. A primeira razão dizia respeito às conseqüências causadas na sociedade e na família advindas do novo estilo de vida das cidades urbanizadas e industrializadas, sendo que os parques serviriam para atrair as famílias e os grupos sociais para se reunirem e descansarem. Outra razão era fazer com que a democracia não fosse prejudicada por este males, pois as diferenças sociais econômicas ficavam cada vez mais evidentes quando operários e industriais viviam em locais bem diferentes na cidade. A função dos parques seria atrair toda as classes sociais para interagirem, e internalizar na população os valores e os padrões de comportamento anglo-saxões, ao oferecerem atrações culturais como concertos de música clássica, exposições, teatros, etc. Mas apesar das intenções democráticas, a aparência e os usos do parque refletiam apenas os interesses e valores das classes mais altas, pois o gosto popular da maioria imigrante estava nas músicas populares, na bebida e nas suas danças. (CRANZ, 2000)

O surgimento do Parque Infantil

Uma nova tipologia de equipamento recreativo de notável repercussão no mundo do lazer, começa a surgir no final do século 19, primeiramente na Alemanha e espalhando-se pela Europa e Américas. A idéia do equipamento urbano que hoje conhecemos como Parque Infantil, coincide com o surgimento da pedagogia e da psicologia moderna, de procedência franco-germânica que evocava o lúdico como forma de influenciar positivamente as emoções humanas desde a infância. O pedagogo alemão Froebel (1782-1852), pregava o estímulo ao desenvolvimento infantil físico e emocional com base em atividades lúdicas e pedagógicas. (NIEMEYER, 2002)

Tudo inicia com a idéia pioneira da prática dos chamados "jogos motores" no colégio alemão Brunnschwick com os professores Konrad e Hermamm Corvinus que dará base para o surgimento das "comunidades infantis", os *Kindergarten* alemães - precursores do jardim de infância. Com base nesta iniciativa, o juiz alemão Emil Hartwig (1843-1886), propõe a criação de um amplo programa de recreação infantil que motivará a construção de vários parques em escolas e áreas livres das cidades alemãs e depois por toda a Europa. (NIEMEYER, 2002)

Cabe salientar que até então, nos Parques Urbanos da era "*Pleasure Garden*", que eram separados de acordo com um zoneamento funcional, existia um espaço denominado *Playground*, termo surgido em 1868. Este espaço era caracterizado por ser orgânico, aberto e voltado para a prática de exercícios e esportes de tradição inglesa como o críquete e o

beisebol. Porém não era este o perfil do futuro *Playground*, o Parque Infantil, sendo que aqueles, os *playgrounds* do "*Pleasure Garden*", tiveram mais tarde seu nome substituído por "Play-field", pois sua concepção era manter um caráter realmente de prática de esportes. (NIEMEYER, 2002)

A partir da iniciativa alemã, os primeiros parques infantis são então criados na Europa e Estados Unidos como uma nova concepção de recreio em espaços abertos. O Movimento Americano de Parques promove a implantação de *playgrounds* primeiramente nos jardins escolares, em 1868, depois na cidade de Chicago, em 1876 e em Nova York, em 1887, é promulgada a primeira lei autorizando os parques infantis, sendo que só em 1890 a cidade recebe seu primeiro "*playground*" com o apoio da "Sociedade de Parques para Crianças". (NIEMEYER, 2002, MIRANDA, 1990)

Neste meio tempo, em 1885, a Dr^a Marie Zakesewska, médica norte-americana, visitando a Alemanha, observou com grande interesse os parques de Berlin e, absorvida pelo modelo original de Parque Infantil criado pelo alemão Emil Hartwight, já bem conhecido na Europa, sugere a uma sociedade filantrópica de Boston a idéia inédita até então de incorporar brinquedos aos playgrounds. (MIRANDA, 1990)

Sendo assim, a nova concepção de recreio chamada *playground*, é então incorporada aos parques urbanos ainda nesta primeira fase do Movimento de Parques Americano com propósitos pedagógicos e sociais propondo a organização do lazer infantil, a retirada da criança do meio das ruas e a higienização do modo de vida urbano. (NIEMEYER, 2002)

2ª Fase: Reform Park (1900– 1930)

O legado mais duradouro do Reform Park foi o playground, inclusive o termo costumava-se contrapor o antigo "*Pleasure-Ground*" ao novo "*Play-Ground*" justamente pelas suas novas funções voltadas para o lazer ativo. Os ideais desta fase estavam ligados à era progressista e utilitarista e seus conceitos eram aplicados ao desenho urbano e paisagismo, sendo que ainda antes, na década de 1880, seus reformadores já se organizavam para a construção de playgrounds. (CRANZ, 2000)

Segundo a autora tanto a idéia da necessidade de playgrounds e da necessidade de parques se juntaram e ganharam força e em 1900 e deram surgimento ao movimento Reform Park e em 1906 houve a Fundação da "Playground and Recreation Association of America", sendo esta, até aquele momento, a maior e mais significativa mudança nos parques urbanos americanos.

A fase Reform Park, através do movimento "City Beautiful", uma política de obtenção da satisfação e lealdade da população, traz o conceito do Parque de Vizinhança, com a proposta de inserção em terrenos menores no centro da cidade. Os progressistas alegavam

que o playground e todas as formas de lazer urbano deveriam estar próximo às casas das pessoas para que fossem utilizadas diariamente e não tão longe, nos arredores da cidades, para que só pudesse ser freqüentado ocasionalmente. O típico parque de vizinhança situava-se em uma ou duas quadras junto às habitações. (CRANZ, 2000)

Nesta fase, há profundas transformações na morfologia e na apropriação de uso dos parques, as pavimentações eram planas e com ângulos retos, os assentos eram generosos e abundantes e o estilo arquitetônico era convencional e semelhante ao de galpões fabris. Surge uma nova tipologia, a *field house*, que abriga chuveiros, salas de convívio e um ginásio. (CRANZ, 2000)

Ao contrário do modelo anterior, o Reform Park propiciava seu uso a qualquer tempo, inclusive à noite, e contava com equipamentos esportivos e recreativos com o objetivo de atrair crianças e jovens trabalhadores para a ocupação sadia do tempo livre ao mesmo tempo que lhes é ministrado valores de higiene. Não se destinavam apenas a crianças, mas para jovens e adultos que para lá se dirigiam após o trabalho. Traz a idéia do lazer ativo em uma proposta lúdico pedagógica, incorporando equipamentos com enfoque utilitário, espaços setorizados e separados por sexo. O programa de necessidades não deixa dúvidas quanto à importância social desta iniciativa: brinquedos, quadras e campos de tênis, golfe, futebol, hóquei, beisebol, ginásio com vestiários, piscinas, pista de danças e bailes, sendo que todas as atividades eram supervisionadas por profissionais de recreação. (CRANZ, apud, NIEMEYER, 2002) De acordo com Miranda (1990), é o momento de massificação dos playgrounds sendo que em 1915, 432 Cidades americanas tinham 3.294 playgrounds e em 1928, 748 cidades já contavam com 8.606 playgrounds.

Nota-se que uma característica importante deste período é a presença dos profissionais especializados na organização, supervisão e liderança dos jogos, os recreadores, sendo que cada sexo e cada idade era atendida segundo as suas necessidades específicas. (CRANZ, 2000) O termo recreação tem origem anglo-saxônica e refere-se à expansão dos interesses humanos em tempo de lazer. Os equipamentos recreativos valorizam o trabalhador através da oferta de espaços de permanência e convívio. A recreação assumiria desta maneira importante papel dentro dos propósitos da política do *well-fare* ao promover a integração das classes populares e ao introduzir nos imigrantes os valores nacionais, por isso eram sempre instalados próximo a bairros operários e principalmente nas maiores cidades. (NIEMEYER, 2002)



Ilustração 4 - Sanfor Park, Chicago (1915): a fase Reform Park se consolida junto aos bairros operários.

Fonte: Niemeyer, 2002.

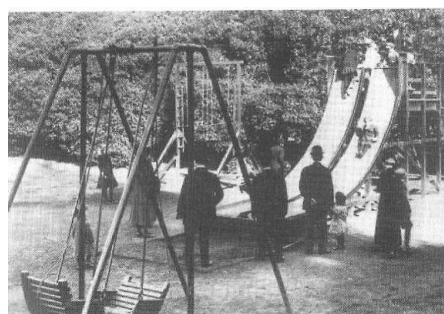


Ilustração 5 - Golden Gate Park (1890): equipamentos de recreação instalados em um parque antecipando a fase Reform.

Fonte: Niemeyer, 2002.

3ª Fase: Recreational Facility (1930– 1965)

Para Niemeyer (2002), a ascensão do modelo Facility nos anos 30 marca o abandono do modelo Reform Park e sua proposta idealística de usar os parques como mecanismos de reforma e assistência social. Em consequência, não são mais promovidos os recreios dirigidos, propiciando-se a manifestação do lazer ativo nos sistemas dos espaços livres.

A cada fase dos programas de parques americanos, a tendência era de se tornarem cada vez mais profissionalizados, padronizados e a suburbanizados. Com o objetivo de economizar, havia um projeto de parque padrão, não se levando em consideração a topografia ou necessidades locais de cada terreno a ser implantado. Os equipamentos de ginástica, mesas de pic-nic, cercamentos e bancos eram pedidos em grande quantidade. (CRANZ, 2000)

De acordo com Niemeyer (2002), nesta fase, expandem-se os equipamentos lúdicos em uma proposta de lazer de massa. Durante o *New Deal*, na década de 1930, será proposta a construção de 1.700 parques e praças de recreação em todo o território americano somando, em 1937, 9.749 parques distribuídos em 1.204 cidades. Porém, seu período de maior expansão dá-se no durante a Segunda Guerra como uma forma de suporte moral à população e de criar uma imagem de progresso que amenizasse os rigores da guerra e da crise econômica e social daquele momento.

O termo "facility" refere-se a uma maior facilidade para seu oferecimento em pequenos espaços urbanos situados próximo as habitações. A classe média crescia e o país tornava-se cada vez mais suburbano, as famílias moravam em casas em bairros com amplos terrenos e espaços de lazer e reivindicavam grandes espaços para a prática de esportes. Os parques urbanos do Reform Park foram banalizados, não sendo mais interessantes ou estimulantes a seus usuários. (CRANZ, 2000)

4ª Fase: Open Space (1965 – depois)

De acordo com Cranz (2000), depois de 1965, havia novas idéias sobre o significado dos espaços abertos e verdes e surge então um novo conceito para parques urbanos. Esta nova proposta alegava que parques, ruas, praças e terrenos vazios faziam parte de um único sistema contínuo de espaços livres. Cidadãos e profissionais viam todos os espaços não construídos como recursos potenciais de alívio mental para a população.

O novo tipo de parque talvez seja melhor caracterizado como "parque de aventura". Os equipamentos convencionais dos playgrounds como os balanços, escorregadores, gangorras e escaladores foram abandonados em favor dos ambientes de "formas livres". Dormentes de trilhos de trem e manilhas eram usadas como módulos para várias estruturas de brinquedos. As formas eram robustas, tinham poucas partes móveis, fáceis de manter e difíceis de serem vandalizadas e muitos brinquedos tinham um estilo abstrato.

Nesta fase, a pequena praça urbana, os chamados "pocket parks" foram popularizados. Estes parques criavam um verdadeiro oásis no meio da cidade e causavam a mesma sensação de descanso que os gigantes parques de Olmsted. Havia 3 tipos de parques: os "tot-lots", para crianças bem pequenas, os "parque de aventuras", para crianças maiores, e os "pocket parks", para adultos.

Todos eles aproveitavam pequenos terrenos que antes estavam sem uso. A filosofia dos espaços-abertos (open-spaces), via cada pedaço de terra desocupado como um potencial de uso e inserção em uma grande rede de espaços. A filosofia dos "tot-lots" e dos "parques de aventura" era que a brincadeira deveria ser livre e que o equipamento deveria também ter formas livres para auxiliar nesta brincadeira. E os "pocket parks" eram lugares agradáveis no centro comercial da cidade para serem usufruídas nas horas de almoço e descanso deixando o centro mais agradável em uma época em que as corporações estavam se mudando para o subúrbio. A ideologia do sistema de espaços abertos tinha o objetivo de salvar a própria cidade que estava em decadência e a nova tendência seria então a revitalização.

2.3 A CIDADE, O PARQUE E A CRIANÇA

Encontrado principalmente em Praças e Parques Urbanos, o Parque Infantil público caracteriza-se por estar inserido em meio à cidade e permitir o livre acesso da população. Sendo assim, a sua utilização e valorização também refletem os problemas relacionados às crises sociais e urbanas que levaram à decadência dos espaços públicos e transformação de seu significado para a sociedade. Assim pode-se afirmar que as crises entre espaços públicos e privados, entre vida pública e privada e as crises nas relações humanas e

familiares deste último século, deram origem tanto à criação do equipamento Parque Infantil, como à sua decadência.

2.3.1 Espaço público e espaço privado

A diferença entre o conceito de espaço "público" e de espaço "privado" pode ser interpretada como espaços de vivência "coletiva" e "individual". De modo geral, pode-se dizer que uma área pública é aquela que pode ser acessada por todos a qualquer momento e a privada, é uma área com acesso a um determinado grupo ou pessoa, cabendo a este a sua manutenção e responsabilidade. (HERTZBERGER, 1999)

Há diferentes graus intermediários entre o público e o privado, variando de acordo com quem utiliza, quando utiliza, quem é responsável por ele e quem o supervisiona e cuida. Um quarto é privado em relação à sala e esta é privada em relação à rua, um apartamento é privado em relação ao prédio e o prédio é privado em relação à rua, e assim por diante. O grau de acesso a um local pode ser gerido por legislação, mas na maioria das vezes é apenas uma questão de convenções sociais e culturais. (HERTZBERGER, 1999)

Nos ambientes urbanos é muito comum ocorrer o processo de "privatização", ou seja, quando um espaço público é apropriado como um espaço privado através de uma demarcação de território. Exemplos deste fenômeno são os espaços nas calçadas, ruas e praças ocupados pelas bancas de vendedores ambulantes, os locais "habitados" por mendigos e as ruas públicas fechadas com portões e guaritas em algumas cidades como o Rio de Janeiro. Em uma habitação este fato pode ocorrer quando o espaço privado da casa se estende ao exterior através das varandas e calçadas. Uma criança que brinca na área em frente à sua casa conquista uma parte do espaço público estando suficientemente longe da mãe para se sentir em um clima de independência, excitação e aventura e ao mesmo tempo segura, pois sabe que ela está por perto. (HERTZBERGER, 1999)

Porém, os diferentes significados e a separação simbólica existente entre espaços públicos e privados como se conhece hoje nem sempre foi assim; houve um tempo em que não haviam muitas diferenciações entre o caráter destes espaços e dos eventos que neles aconteciam. Da Idade Média até o século XVII, os espaços públicos e privados eram indiferenciados e a rua tinha uma importância para a sociedade e para a criança que não mais existe nos tempos atuais. Tudo acontecia na rua, o comércio, as negociações, os encontros e também os conflitos; ela pertencia tanto a ricos como pobres. A rua era de tal forma interligada à habitação, que não havia distinção do que era privado e público. Dentro das casas, não havia lugar de privacidade, tudo era comunal. (ARIÈS, 1981) Na visão de

Sennet (1998), a indiferenciação era tanta, que havia um desequilíbrio nas relações sociais pelo fato de serem muito comunais e pouco privadas.

Na vida das crianças, o espaço urbano era seu universo, utilizavam as casas apenas para comer e dormir e, no ambiente da rua, tanto os adultos e as crianças sofriam os mesmos conflitos oferecidos pelos espaços, ambos tinham casas pequenas e usavam as ruas, sem desigualdade. (LIMA, 1989)

Já no século XVIII, algumas transformações já ocorriam nas cidades e no estilo de vida da sociedade, como já foi falado neste trabalho. As relações familiares ganham força e a separação existente entre a vida privada e pública talvez tenha chegado em um nível de equilíbrio. Mesmo havendo uma maior valorização da vida privada, a vida pública nas ruas continuou. As cidades cresciam e junto com ela as redes de sociabilidade, construíam-se grandes parques urbanos, as classes mais baixas começavam a poder usufruir dos espaços públicos, freqüentavam os parques e quando possível, iam aos teatros. (SENNET, 1998)

Na rua, as crianças brincavam, corriam e aprendiam. Nela, não havia lugar para a figura do estranho, do forasteiro, pois todos se conheciam. A rua oferecia a segurança do lugar onde todos os moradores que se conheciam, um prolongamento das suas habitações. (OLIVEIRA, 2004)

Após a Revolução Industrial, a partir do Século XIX, este equilíbrio já não mais existia, as desigualdades sociais cresciam e já não era mais interessante mantê-los todos nas ruas. Houve um grande movimento de policiamento de todos os espaços públicos, no intuito de evitar conflitos e crimes; a multidão amorfa e pobre torna-se uma ameaça constante. A rua começa, então, a adquirir uma função única de circulação. As crianças, começando pelas mais ricas, são proibidas de freqüentar as ruas e passam a ficar confinadas em casa, nos colégios ou nas próprias fábricas. (OLIVEIRA, 2004)

Este processo culmina na crescente valorização dos espaços privados e individuais. De acordo com Richard Sennet (1998), com a complexidade cada vez maior das relações humanas na cidade, várias iniciativas surgem no sentido de controlar e moldar a ordem pública e também de se proteger contra ela. Os movimentos higienistas procuraram ordenar a cidade transformando espaços de socialização em circulação. O lazer dirigido também veio para tentar controlar e moralizar as ações da sociedade nas horas em que não estavam trabalhando. Neste sentido, o espaço deixa de ser espaço de cultura e passa a ser de circulação.

O espaço coletivo é agora espaço de passagem, não mais de permanência, encontro ou aprendizado. Sennet (1998) mostra o exemplo de um edifício de escritórios que possuía uma vasta área comum em seu térreo, mas que não era utilizada nem pelos transeuntes da rua, por estar isolada desta, e nem pelos usuários do edifício, que a usavam apenas como circulação. Era um espaço vazio e morto, separando o edifício da cidade. E mesmo suas

fachadas envidraçadas, apesar de permitirem a visualização, não promoviam o contato pessoal, pois eram barreiras hermeticamente fechadas e isoladas apenas da transparência. As pessoas podiam se ver, mas não interagir. Para o autor, o que acontece nos carros não é muito diferente, pois estes promovem uma utilização egoísta da cidade, onde a velocidade para chegar a um local é o seu maior objetivo, e assim ignora a cidade, gera ansiedade e, por causa das distâncias cada vez maiores, são os maiores consumidores do tempo livre.

O próprio conceito de cidade diz respeito a um lugar de relações entre pessoas que não se conhecem. Porém, a figura do estranho, torna-se cada vez mais assustadora e ameaçadora. As pessoas se fecham em seus guetos separados por renda, cor ou cultura e, ao saírem para a cidade, sentem a necessidade de se resguardar dos estranhos. Neste contexto, cresce o paradigma que pessoas desconhecidas não podem e não têm o direito de falar e interagir e que ao sair na rua, todo homem possui o direito de ser invisível e de ser deixado em paz. O estar em público passa a ser uma experiência pessoal, passiva e silenciosa. A platéia somente testemunha, não interfere, e o contato com outras pessoas fora do contato familiar torna-se um dever sem paixão. Para Sennet, o homem público perfeito para viver em um mundo de estranhos seria o Cosmopolita. "Cosmopolita é o homem que se movimenta despreocupadamente em meio à diversidade, que está à vontade em situações sem nenhum vínculo nem paralelo com aquilo que lhe é familiar" (SENNET, 1998:31) E isto é principalmente verdadeiro nos países mais desenvolvidos e nas grandes cidades.

A privatização das vidas dos habitantes de uma cidade prejudica tanto o indivíduo como a própria sociedade e, quanto mais isso acontece, menos estimulado ele será e tanto mais difícil será sentir ou exprimir sentimentos. No reino do egoísmo e do narcisismo, o conhecer-se a si mesmo tornou-se antes uma finalidade do que um meio através do qual se conhece o mundo. Este sentimento de individualismo é impulsionado na medida em que o domínio público é abandonado, por estar esvaziado. O mundo exterior impessoal, mostra-se decepcionante, ameaçador e vazio, há um desinteresse pelos assuntos públicos, os círculos de amizades tornam-se restritos, homogêneos e, aparentemente, protegidos. (SENNET, 1998)

2.3.2 A cidade e a criança

Uma das possibilidades para reverter o processo de individualização e decadência dos espaços públicos e da vida pública, é fazer com que as crianças da atual geração aprendam a vivenciar a cidade e, o mais importante, aprendam a se socializar com as diferentes pessoas que nela habitam. Muitos fatores contribuíram para modificar as relações da criança com a cidade como: o incremento da urbanização, a redução dos espaços

públicos e das habitações, o advento do trabalho feminino, o uso de aparelhos elétricos e principalmente eletrônicos como TV e computador e também a antecipação da ida da criança às escolas ou creches. (OLIVEIRA, 2004)

A brincadeira, além de todas as suas contribuições para o desenvolvimento motor, sensorial e cognitivo, requer socialização e relacionamento com outras crianças. E para que isso aconteça de forma plena, é necessário que aconteça na diversidade dos espaços públicos. É nele que ela terá oportunidade de se relacionar com crianças de diferentes classes sociais, diferentes idades, etnias e costumes. Portanto é necessário recuperar o espaço social da criança, tornando-o um ambiente favorável a estes encontros. (OLIVEIRA, 2004)

Crianças não gostam de brincar sozinhas, elas gostam de companhia e necessitam dela para poder comparar suas habilidades e criar possibilidades de progresso, para aprender a brincar em grupo, exercitar seus papéis sociais, aprender a negociar, trocar conhecimentos, experiências e sentimentos, aprender a respeitar as diferenças, as regras sociais e a ter paciência e tolerância. A falta do convívio social na infância pode levar a um individualismo excessivo, pois ao conviver com pessoas, ela compreende desde cedo que faz parte de uma sociedade e vai alimentado este processo durante todo o decorrer de sua vida. (OLIVEIRA, 2004)

Crianças que convivem sempre dentro de um mesmo contexto, geralmente não têm oportunidade de conhecer como são as crianças de outros grupos sociais. Elas recebem apenas as informações, nem sempre reais, passadas pelos adultos e isso pode gerar uma visão preconceituosa. O brincar com crianças de famílias de diversas classes sociais, culturas, etnias e crenças as ajudará a eliminar estas barreiras segregacionais e a aceitarem as diferenças. A criança não tem censura, para ela, a brincadeira pode acontecer independente da classe social, pois o importante é o brincar. (OLIVEIRA, 2004)

Para que as crianças tenham a possibilidade de se tornarem verdadeiras cidadãs, precisam vivenciar e interagir com a cidade, que é o lugar ideal para se socializarem e aprenderem a exercer a cidadania. Os espaços devem permitir que a criança usufrua de seus direitos e deveres, compreender que pertence a um grupo social e que é responsável pelo bem comum que é o espaço público. (OLIVEIRA, 2004)

Os espaços de lazer da cidade

Dentre os espaços públicos abertos, as ruas e calçadas são os primeiros lugares a serem vivenciados pela criança após o ambiente da casa. A rua, antigo lugar de relações sociais e brincadeiras, tornou-se um local de uso prioritário dos carros, tornando-se perigosa, agressiva e nada atraente para a utilização pelas pessoas. Com o urbanismo

moderno, as vias são valorizadas apenas no sentido da ampliação de sua capacidade de tráfego, para a construção de viadutos, o que as torna ainda mais perigosas e inapropriadas para a utilização dos pedestres. (OLIVEIRA, 2004)

Outra questão que inibe o uso não só das ruas, mas de todos os espaços públicos é a falta de segurança. De acordo com Jane Jacobs (2000), para garantir a segurança destes espaços, mais importante do que o policiamento e a iluminação pública é a constante presença de pessoas, o que a autora chama de "olhos da rua". E para atrair o trânsito contínuo de pedestres é necessário que a rua ofereça diversidade de funções e usos, como padarias e outros pequenos serviços, lojas e espaços de estar, sendo que estes usos devem ser oferecidos em diferentes horários e para pessoas de diferentes faixas etárias e níveis sociais. Quanto mais a rua oferecer condições de ser vivenciada pelos habitantes de uma cidade, mais segura ela será e transmitirá esta sensação a seus usuários. (JACOBS, 2000)

Porém, nas cidades modernas, as ruas e demais espaços urbanos estão cada vez mais isolados dos espaços privados através de muros e prédios altos, que não permitem a visibilidade da rua. As praças e parques urbanos tornam-se cada vez mais abandonados, violentos e depredados, fator que é causa e consequência do não uso destes espaços. Mesmo havendo uma grande quantidade em metros quadrados de áreas verdes urbanas, nem todos estes espaços são utilizados pelas crianças e pela população, sendo que as áreas livres planejadas nos loteamentos, muitas vezes não se prestam aos encontros, mas à violência. (JACOBS, 2000)

Já os espaços privados, são locais de exclusividade que se isolam da cidade, promovem a segregação, revelam a desigualdade social e muitas vezes conformam-se como verdadeiras ilhas de riqueza. Eles podem ser espaços abertos, permitindo ou não o contato com a natureza, como os pátios das escolas, os playgrounds dos condomínios, que permitem a interação de apenas um grupo pequeno de crianças, os clubes, também segregacionistas e os parques temáticos, que promovem o consumismo, onde tudo é regado, determinado, artificial e onde nada se cria. (OLIVEIRA, 2004)

Dentre os espaços de lazer privados, existem também os espaços fechados, que vão desde os quartos das crianças, as raras brinquedotecas, os parques *indoor*, os centros esportivos e culturais. De modo geral são espaços reduzidos onde dificilmente surgem novas informações, além disso, não promovem o contato com a natureza e com a diversidade pública. (OLIVEIRA, 2004)

As diferentes vivências dos espaços da cidade

Há diferentes maneiras de viver na cidade e a maior diferença entre estas vivências está no grau de socialização no espaço urbano. Alguns autores classificam como havendo 3 tipos básicos de vivência infantil na cidade:

1) Crianças que moram em áreas urbanizadas e utilizam a rua apenas para circulação:

Estas crianças são geralmente moradoras de edifícios de classe média das zonas centrais, locais onde o brinquedo de rua já se extinguiu. São ao mesmo tempo "protegidas" do mundo desordenado das crianças pobres, e impedidas de viverem nos belos espaços vigiados dos condomínios de luxo das crianças ricas. Os pequenos apartamentos tornam-se verdadeiras prisões domiciliares, onde as crianças ficam exageradamente expostas à televisão, videogames e internet, brincam apenas com os irmãos e, quando possível, nos pátios dos prédios. (GARCIA, in, MIRANDA, 1996)

De acordo com a pesquisa de Mayumi Lima (1989), as crianças que entrevistou não conheciam e tinham dificuldade de se orientar no bairro onde viviam, consideravam a rua perigosa, não tinham muitas relações sociais na vizinhança, temiam os estranhos e, quando os pais podiam levar, freqüentavam parques públicos e privados. Além disso, tinham dificuldade de reconhecer animais e plantas, pois não conheciam muita coisa de perto, apenas pela televisão.

São crianças que não andam à pé pelas ruas, mas vão de carro para todos os lugares. Para elas, a cidade é composta por "ilhas", e os espaços entre estes locais tornam-se como vazios, pois são desconhecidos e difíceis de assimilar devido à velocidade e isolamento do carro. Sua visão da cidade é desarticulada e mal conhecem suas qualidades e defeitos. (OLIVEIRA, 2004)

2) Crianças que moram em bairros residenciais e que caminham pela rua:

Em muitos destes bairros, principalmente os mais pobres, ainda é possível encontrar brincadeiras em grupos nas ruas, brincadeiras tradicionais, jogos de bola e casinha. As ruas, apesar da presença dos carros, são espaços considerados como seus. Não costumam brincar dentro das casas, principalmente quando são pequenas, costumam brincar nas ruas com os vizinhos e têm uma boa percepção do espaço e do bairro onde vivem. (LIMA, 1989)

3) Crianças que moram nas favelas e nas ruas:

Estas crianças tendem a fugir do espaço pequeno, precário e quase sempre inacabado de suas casas, permanecendo mais tempo nas ruas de terra, calçadas, maltrapilhas e muitas vezes junto ao esgoto a céu aberto. Só as crianças menores é que brincam dentro das casas, pois o espaço é pequeno, as mães não permitem e este espaço, muitas vezes só é suportado quando se está dormindo. (LIMA, 1989)

Para eles, o espaço coletivo da rua é de seu total domínio, conhecem detalhadamente o espaço labiríntico da favela e até bairros da proximidade, brincam de parar carros, pedir esmola, de bola, de correr, catar coisas, esconde-esconde e perseguição. Os jogos que exigem mais espaço ou lugar para guardar objetos são raros e só acontecem nas escolas ou quando há largos de igrejas e centros comunitários. É interessante notar que estas crianças possuem uma grande habilidade em construir e criar seus próprios brinquedos, carros e bichos com caixotes, pedaços de madeira, barbante, sucata e garrafas. (LIMA, 1989)

Cláudia Oliveira (2004) alerta que são crianças em situação de risco pessoal e social, são vulneráveis aos perigos da vida, precisam trabalhar na rua para ajudar nas despesas, fogem dos maus tratos dos pais e acabam sendo atraídas para a violência e drogas, sendo que muitos se acostumam e permanecem nas ruas procurando um lugar onde são aceitas.

2.3.3 O parque e a criança

Abramovich (1983) diferencia o brinquedo de dentro de casa do brinquedo do parque, pois este é tridimensional a ponto de envolver todo o corpo da criança e em geral a participação de um maior número de crianças.

Inúmeras pesquisas já foram feitas no sentido de descobrir quais os tipos de espaços e brinquedos as crianças mais gostavam. De acordo com LIMA (1989), características importantes dos espaços preferidos pelas crianças são o seu tamanho e sua relação com o ambiente. Em experiências construindo ambientes com crianças, elas idealizavam espaços fragmentados com uma grande quantidade de usos e funções, gostavam de criar diferentes formas de aberturas, passagens e divisórias. Apresentaram preferência por aberturas múltiplas e pequenas para comunicar visualmente um ambiente ao outro e onde se pudesse olhar o exterior em diferentes ângulos. Havia também diferenças de alturas nas aberturas, diferenças de nível nos pisos, variedades de pés-direitos, de incidência de luz, de cores e materiais. Embora estas pesquisas tenham sido realizadas tendo como enfoque o espaço fechado, muitas das descobertas podem ser aplicadas nos parques infantis.

Quanto aos equipamentos existentes nos parques, muito há o que se considerar sobre estas propostas. É freqüente entre os autores de vários lugares do mundo e do Brasil, levantarem as mesmas questões em relação à tendência à padronização dos equipamentos e a sua concepção como mobiliário urbano e não como uma arquitetura integrada que conforme diferentes ambientes. Os materiais empregados são geralmente os mesmos, poucas são as cores e pouca variação de texturas, fato que não permite a estimulação plena de todos os sentidos da criança. Outra grande crítica diz respeito às poucas opções que os

brinquedos oferecem de interação entre si. Salvo raras exceções, eles permitem apenas uma forma de brincar, geralmente com movimentos repetitivos e com pouca liberdade de criação. Os espaços dos parques costumam ser pequenos, nem sempre há uma presença significativa de vegetação e outros elementos da natureza. Os parques tendem a ser espaços exageradamente funcionais, com propostas obsoletas, pisos monótonos e equipamentos que não oferecem autonomia para que a criança possa criar neste espaço, exercitar sua criatividade e expandir suas habilidades motoras, sensoriais e cognitivas.

Em relação às formas dos brinquedos, Vigotsky (2000, apud, OLIVEIRA, 2004) afirma que para brincar no imaginário é necessário utilizar objetos simbólicos, como almofadas que viram casa, ou batatas que viram bichos, por exemplo. A criança, quando brinca, narra e constrói sua realidade imaginária através dos símbolos. Hoje, a maior parte dos brinquedos vem prontos para serem usados, com formas e funções fixas, não permitindo criações e mudanças de uso. Lima (1989) afirma que os projetos para espaços e equipamentos destinados à criança precisam estimular a iniciativa e a curiosidade da criança, sem adiantar-se às suas formas de apropriação. Os adultos ao projetarem os brinquedos, acabam refletindo suas próprias fantasias e sonhos.

Nos parques, quando não se encontram apenas os mesmos equipamentos clássicos, algumas vezes existem alguns com formas de trens ou outros objetos. Não que um trem seja uma tema ruim, por exemplo, pois mesmo a criança nunca tendo viajado de trem, já o teria visto pela TV e imaginaria seu funcionamento. A questão é que estes equipamentos com formas e significados pré-concebidos, na opinião de Lima, limitam seu uso a uma única interpretação e se adiantam à sua imaginação, pois ela tenderá a brincar apenas com a função que ele sugere.

Lima conclui que é preciso deixar o espaço "suficientemente pensado para estimular a curiosidade e a imaginação da criança, mas incompleto o bastante para que ela se aproprie e transforme esse espaço através de sua própria ação. No quadro dessas preocupações, isto é, do espaço adequado para o desenvolvimento das crianças e os limites que os projetos podem alcançar, a construção da criança, isto é, os espaços organizados e realizados pelas próprias crianças podem indicar algumas trilhas para o trabalho dos adultos. Embora a psicologia comportamental venha desenvolvendo pesquisas com animais e crianças pequenas com respeito à percepção de cores, luzes e espaço, pouco conhecimento temos obtido em relação à construção de espaços pelas crianças. (LIMA, 1989: 72-73)

2.4 EXEMPLOS DE PROJETOS DE PARQUES INFANTIS

Apresenta-se a seguir uma seleção de projetos de Parques Infantis em diversas cidades do Brasil e do Mundo. Na maior parte deles são explicitadas as suas intenções de projeto, juntamente com imagens e descrições do espaço. Esta apresentação é importante para ilustrar diferentes concepções do brincar e de como os projetos dos parques e equipamentos refletem estas mesmas concepções. Dentre todos os projetos de parques infantis publicados nas bibliografias consultadas e em meios digitais, foram selecionados aqueles que apresentavam um projeto arquitetônico único, isto é, não compostos por elementos padronizados ou feitos em série.

2.4.1 Projetos de Parques Infantis no Brasil

A evolução dos Parques Urbanos e Parques Infantis no Brasil não foi muito diferente da que ocorreu na Europa e nos Estados Unidos. No período da República Velha, no fim do Século XIX, os espaços públicos eram geralmente ligados à Igreja e usados para eventos religiosos. Os primeiros Parques Urbanos brasileiros seguiam o modelo Europeu incorporando um caráter de reserva biológica distante da cidade e de elitização burguesa, excluindo a classe operária de seu convívio. Os espaços existentes junto às fábricas e vilas operárias não tinham uma boa infra-estrutura e eram utilizados mais como um chamariz para mão de obra e como um apaziguador de movimentos de greves e conflitos. (NIEMEYER, 2002)

Com a virada do Século, novos hábitos nascem na cultura brasileira e a visão sobre o lazer se transforma, não sendo mais visto como ócio. Em 1920, com o movimento do Escolanovismo, cria-se na cidade de São Paulo um grande sistema de Parques Infantis de recreação, que tem como objetivo o controle social, a construção de uma identidade nacional, a higienização, a moralização e a civilização não só da criança, mas de toda a população, a fim de melhorar a imagem do Brasil nos outros países. Nesta época, com o nascimento da primeira geração de urbanistas, há uma forte modernização das cidades com grandes investimentos no saneamento, na medicina, na promoção das atividades físicas, na educação e no controle social e cultural da população. (NIEMEYER, 2002)

Porém, na década de 70, as propostas de Parques Infantis de recreação desaparecem completamente e o Parque Infantil reduz-se à forma como o conhecemos hoje, a apenas um conjunto de equipamentos padronizados em um espaço de areia. Alguns anos depois, como uma tentativa de criar um novo conceito para Parques Infantis, surgem

propostas mais ousadas e participativas, a exemplo das realizadas pela Arquiteta Elvira de Almeida e pelo SESC, ambas em São Paulo, que serão referenciadas nesta pesquisa.

2.4.1.1 Os parques de recreação de São Paulo

O arquiteto Carlos Augusto da Costa Niemeyer, em seu livro "Parques Infantis de São Paulo" narra as origens do equipamento urbano conhecido como Parque Infantil, desde sua concepção, ao modo brasileiro, na década de 20 por Fernando de Azevedo até a sua profunda transformação em 1970. Conhecer sua história tem sua importância tanto pelo fato de revelar a pouco conhecida origem deste equipamento e para, quem sabe, resgatar algumas de suas características nos dias atuais.

Ao longo de 4 décadas de existência do Programa de Parques Infantis, o conceito de Parque Infantil foi se modificando e se adequando às novas realidades políticas e culturais do país. Uma proposta de vanguarda em termos internacionais, tendo notabilidade até mesmo diante da Europa e Estados Unidos, locais onde surgiu, inicia-se no país em um momento de profundas intenções nacionalistas e modernistas.

O primeiro programa de necessidades para Parques Infantis no Brasil

O pensamento progressista da década de 20 propõe a renovação da sociedade brasileira através de reformas urbanas e educacionais. Preocupados com o grande crescimento das cidades, o adensamento populacional e a deterioração do espaço urbano, era necessário repensar o Parque Urbano e pensá-lo não mais como um campo de relva para contemplação, mas como um espaço de lazer que atendesse a todas as idades e classes sociais. (NIEMEYER, 2002)

O educador Fernando de Azevedo (1894 – 1974), com seu discurso humanista, foi o pioneiro das reformas educacionais de sua época e é considerado o mentor intelectual dos programas de recreios dirigidos que foram construídos em São Paulo. É o primeiro a prever a necessidade de praças e campos de jogos mais adequados à nova realidade da cidade e com isso propõe um "sistema geral de recreio" que logo despertou o interesse das autoridades públicas. (NIEMEYER, 2002).

Atento às propostas estrangeiras realizadas da Alemanha e Estados Unidos, países já avançados no desenvolvimento de sistemas recreativos, Azevedo cria uma rede de assistência para jovens e adultos compreendendo *Playgrounds*, Campos de Esportes e Piscinas Públicas, com o objetivo de modo a atrair juventude operária para lugares higiênicos. Sua proposta era a implantação junto a bairros operários, o mais perto possível das escolas e habitações. Para tanto, esboça um programa de necessidades especificando os equipamentos, dimensões e estudos de implantação. Segundo Fernando de Azevedo, os

Parques Infantis deveriam apresentar: grandes espaços livres, um de areia e outro de relva para correr, realizar jogos, danças, festas, evoluções artísticas, sempre com separação de sexos; rince de patinação; abrigo contra chuva; pérgulas; caramanchões; sala de ginástica; pátio com aparelhos: gangorras, escadas horizontais, deslizadores ou planos inclinados grandes e pequenos, tanque de vadar ou montões de areia, balanços, escadas de cordas, carrossel, passo volante (mastro com cordões e argolas para girar); caixas de areia renovável; casas em miniatura com portas e janelas; banheiros; portaria com guarda junto ao portão de entrada. (NIEMEYER, 2002)

A construção da primeira "Praça de Jogos"

Na próxima década, com a Revolução de 30, inicia-se uma nova fase no cenário político brasileiro. A implantação da Constituição de 1934, durante o governo populista de Getúlio Vargas, impulsionada pelas novas exigências do processo industrial e pelas reivindicações da classe operária, oferece uma idéia de harmonia social através do amparo e assistência ao trabalhador, a regulamentação do mercado de trabalho, a organização do tempo livre com jornada de 8 horas, repouso semanal e férias anuais remuneradas. (NIEMEYER, 2002)

Na área da Educação, em 1932, surge o Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova, um marco histórico da pedagogia no Brasil, influenciando decisivamente na política de educação do governo. O chamado Escolanovismo teve como Fernando de Azevedo seu principal relator e tinha como objetivo a valorização da criança para a formação de uma futura mão de obra educada e capacitada com conhecimento, liberdade de iniciativa, cooperação e solidariedade. (NIEMEYER, 2002)

Dentro dos princípios do Escolanovismo, os Parques Infantis são idealizados para a promoção do lazer e da cultura e também para a expansão dos valores de higiene e saúde. Até então chamada de "Praça de Jogos" e tendo como base o modelo de Fernando de Azevedo da década de 20, a obra inicia na gestão do prefeito Anhaia Mello (1930-1931) sendo inaugurada na gestão de Antônio Carlos Assunção (1933 – 1934). Este primeiro protótipo foi projetado pelo arquiteto José Wasth Rodrigues em estilo neocolonial e é construído em um terreno de 10.000 m² no bairro Ipiranga. Seu programa contemplava: edifício central com salas de administração e espera, varanda e pérgula; pátio de duchas ou banhos de chuveiro ou piscina interna; edifício lateral com sala de ginástica, um depósito para material de jogos e brinquedos e outro para material de exercícios ginásticos; 3 abrigos contra chuva; tanque de vadar com água corrente; campo para jogos de relva ou rince de patinação; campo para jogos de areia; 4 pátios grandes de areia batida com balanços, cordas de nós, escadas de cordas, carrossel, deslizadores grandes e pequenos, escada horizontal, gangorras, caramanchão e caixas de areia; banheiros; bancos.

Aos moldes da associação americana Playgrounds and Recreation Association of America, caracterizava-se por ser uma instituição para complementação escolar, de modo que pudesse ser utilizado nos turnos em que a criança não estava na escola. Fernando de Azevedo também almejava que em todos os loteamentos novos fossem reservadas áreas livres para a construção de Praças de Jogos, que nas principais zonas residenciais operárias, algumas ruas tivessem seu trânsito interrompido 3 dias por semana para as crianças brincarem e que bondes gratuitos fossem implantados para as levar nos parques diariamente. (NIEMEYER, 2002)

Os 7 Parques Infantis idealizados e construídos na gestão de Mário de Andrade no Departamento de Cultura e Recreação

No mandato do próximo prefeito de São Paulo, Fábio Prado (1935 – 1938), reformas significativas foram realizadas na cidade. Seu chefe de gabinete, o jornalista Paulo Duarte, propõe a criação do "Departamento de Cultura e Recreação" que foi tido como uma verdadeira oportunidade para do país ingressar na modernidade. Dentro dos ideais renovadores do movimento da Semana da Arte Moderna de 1922, atraiu a atenção dos intelectuais modernistas que viam aí uma oportunidade para por em prática os ideais de renovação artística, cultural e política tão sonhados para o estado e para o país. (NIEMEYER, 2002).

Sua criação conta com sugestões dos intelectuais Fernando de Azevedo, Paulo Duarte, Mário de Andrade, Plínio Barreto, Anhaia Mello e Júlio de Mesquita Filho e seria dividido em 5 divisões: "Divisão de Expansão Cultural", "Divisão de Bibliotecas", "Divisão de Educação e Recreio", "Documentação Histórica e Social" e "Turismo e Divertimentos Públicos".

Atuando de 1934 a 1938, o diretor nomeado para o "Departamento de Cultura e Recreação" foi o poeta Mário de Andrade, um dos principais líderes do Movimento Modernista e renovadores da cultura nacional. Para Mário de Andrade, os Parques Infantis teriam na infância e na classe operária seu maior objetivo ao atuarem como socializadores da cultura, até então presente apenas nas camadas mais privilegiadas, instruindo, humanizando e erguendo a moral da população, de acordo com o ideário escolanovista. (NIEMEYER, 2002)

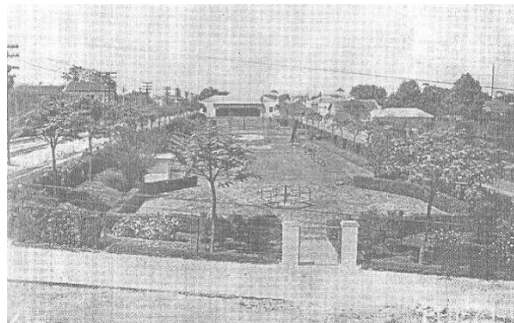
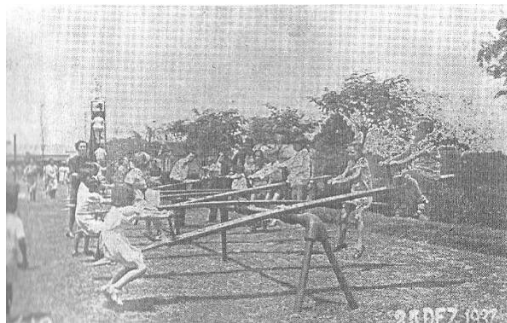
A "Divisão de Educação e Recreio" é dirigida por Nicanor Miranda, que na época sugere a mudança do nome de "Praça/Parque de Recreio e Jogos" para "Parques Infantis" satisfazendo a vontade da sociedade conservadora que considerava que o nome "jogos" fazia alusão a jogos de azar e que isso poderia prejudicar a imagem dos parques. Miranda faz questão de ir pessoalmente aos Estados Unidos conhecer as instalações do programa

Reform Park e os ideais da Playgrounds and Recreation Association of America. (NIEMEYER, 2002)

O Programa dos Parques Infantis amadurece mas não perde a essência das propostas de Froebel e dos Kindergaertens alemães. Tem como objetivos oferecer brinquedos em amplos espaços livres, contemplar o ideal da salubridade "ar-sol-vegetação", despertar nas novas gerações o gosto e o hábito de empregar adequadamente o seu tempo livre em atividades saudáveis e impulsionar a construção da vida comunitária, baseada na solidariedade, comunicação e cooperação. Idealizados como instituições extra-escolares e complementares à educação, são implantados próximo a escolas e bairros operários em terrenos livres e arborizados reservados para este fim ou em espaços públicos consolidados, como praças e parques urbanos ou em espaços residuais. Sempre ocupando posições de destaque na trama urbana, ocupavam toda uma quadra ou um grande lote de esquina proporcionando forte impacto visual. (NIEMEYER, 2002)

Para a escolha dos terrenos e dos programas de necessidades, eram realizados levantamentos demográficos com mapeamento das regiões carentes e densamente povoadas com demanda de espaços de lazer. Depois criava-se um programa de necessidades que fosse mais apropriado ao grupo escolhido e, após a construção, havia uma grande ação de promoção social visando difundir as atividades ali realizadas e também acompanhar o parqueano em seu lar através da criação de associações de pais e instrutores. (NIEMEYER, 2002)

Foram construídos 7 parques em duas etapas. Na fase preliminar, o programa arquitetônico ainda é restrito e os terrenos e edificações são pequenos em comparação com o padrão estipulado para uma área de 10.000 m² por parque. Durante o dia atendiam a faixa etária dos 3 aos 12 anos e à noite, dos 12 aos 21 anos. Foram construídos 3 parques, um na Lapa, uma populosa zona operária, um dentro do Parque Urbano D. Pedro II, que registrou em 1938 uma afluência diária de 300 jovens operários no período noturno e outro no bairro de Santo Amaro, em um terreno de 4.884,74 m² e com uma área coberta de 278 m². (NIEMEYER, 2002)



Ilustrações 6 e 7 - Parque Infantil de Santo Amaro

Fonte: NIEMEYER, 2002

Na fase posterior, há um amadurecimento do programa lúdico-pedagógico e as unidades alcançam integralmente as exigências funcionais, com estruturas mais complexas e instalações para adultos e adolescentes como pistas de corrida, locais para jogos atléticos e esportivos, campos de futebol, quadras de basquete e piscinas. São construídos um em Tatuapé, outro na Barra Funda, que continha um edifício neocolonial em forma de U com 2.000m², em inspiração conventual para proporcionar proteção e aconchego. Contemplava biblioteca, refeitório, piscina, oficinas para trabalhos manuais, palco para teatro e música e gabinete médico-odontológico. Também foram construídos um em Catumbi e outro na Vila Romana, o primeiro a ser projetado em estilo proto-moderno, com área edificada de 2.100m² ocupando toda uma quadra, com cercas vivas e arborização intensa. (NIEMEYER, 2002)

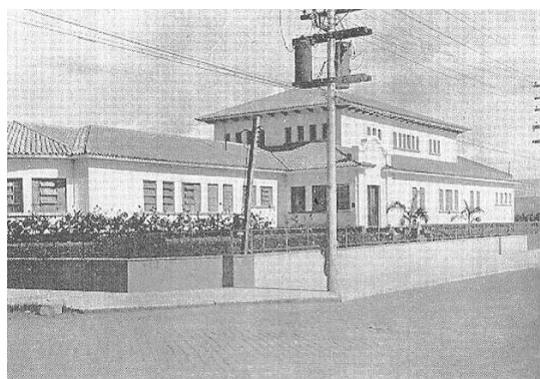
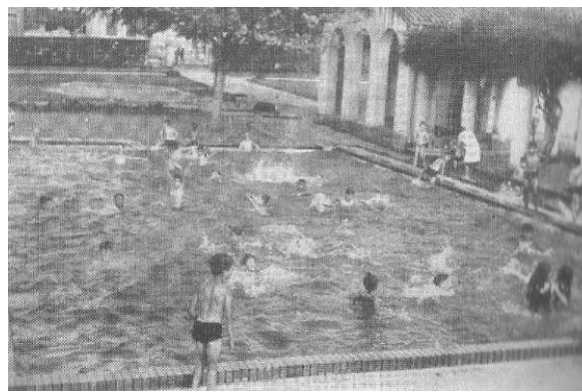
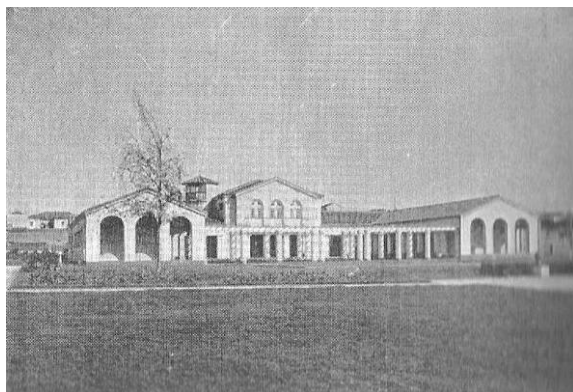


Ilustração 8

Parque Infantil da Barra Funda

Fonte: NIEMEYER, 2002



Ilustrações 9 e 10 - Parque Infantil da Vila Romana

Fonte: NIEMEYER, 2002

Os equipamentos recreativos dos Parques Infantis contemplavam balanços, gangorras, passo-gigantes, carrocéis, deslizadores e caixas de areia. Todos eles disputavam o espaço com os equipamentos para a prática de educação física, muito valorizados pelos seus valores de higiene e eugenia que desde a infância eram incentivados pelos exercícios metódicos e diários. Eram eles pórticos com cordas, barras paralelas, trapézios, mastros e cavalos. (NIEMEYER, 2002)

As atividades realizadas, segundo antigos usuários dos parques entrevistados por Carlos Niemeyer (2002), eram divididas por "horas", com a hora do recreio, do lanche, da roda cantada, das músicas folclóricas, do banho, do almoço, das tarefas, de verificar a saúde e, ao final da tarde, de ouvir os "contadores de histórias".

A direção dos parques era delegada a um "Higienista" ou "Educador Sanitário", que teria que ser um professor de carreira formado em Educação Sanitária ou Educação Física e especializado em Educação Infantil. Este diretor contaria com o auxílio de uma comissão de técnicos composta por um representante do Serviço Sanitário do Estado, um representante da Diretoria Estadual de Ensino, um representante do Departamento Estadual de Educação Física, um representante do Instituto de Higiene do Estado, um professor de Biologia Educacional do Instituto de Educação da USP e um representante da associação de Assistência da Infância. (NIEMEYER, 2002)

De acordo com os manuais de conduta, a atividade da equipe dirigente consistia em zelar pela saúde das crianças, investigar sobre as condições sanitárias de onde viviam, orientar e promover os jogos e atividades recreativas, sem tirar a espontaneidade dos jogos, sendo que até então, as crianças eram deixadas em bastante liberdade. (NIEMEYER, 2002)

Devido ao grande cuidado e importância que era dado aos Parques Infantis e ao apoio à recreação infantil, as prefeituras de Paris, Nova York, Haia e Buenos Aires foram algumas das que se espelharam no exemplo paulistano para montarem ações e estudos semelhantes aproveitando a experiência aqui desenvolvida. Eventos internacionais como o primeiro Congresso Internacional de Folclore, realizado em Paris em 1937 consagrarão em nível mundial o trabalho desenvolvido com os Parques Infantis por Mário de Andrade. (NIEMEYER, 2002)

A modificação do Programa de Parques Infantis

Com o Golpe de 37 e a implantação do Estado Novo, grandes transformações ocorreram no Programa dos Parques Infantis. A partir dos anos 40, São Paulo transforma-se em uma metrópole complexa e dinâmica marcada pela construção do edifício Banespa em 1940 em estilo Art Déco de inspiração nova iorquina, há uma aceleração da atividade industrial e uma modernização do processo produtivo e das relações de trabalho. O Golpe dá fim à gestão do Prefeito Fábio Prado e de 1938 a 1945 São Paulo estará sob a gestão tecnocrática do urbanista Prestes Maia. Com um projeto político totalitário, implanta um clima de terror e perseguição, onde a atuação de Mário de Andrade do Departamento de Cultura e Recreação também é interrompida. (NIEMEYER, 2002)

É criado o Departamento Nacional da Criança, que organiza os serviços de proteção à criança, à adolescência e à maternidade no país através da criação de uma rede pública de atendimento social gerida pelo Estado em parceria com a Igreja, incluindo nela os

Parques Infantis. Havia agora um ideal de combater a marginalidade, de proteger e assistenciar a infância como forma de preservar as energias do futuro trabalhador nacional, preservar o núcleo familiar e atenuar o processo de desagregação social. Neste governo, novas necessidades técnicas são valorizadas, como o plano de avenidas, e todas as obras de grande visibilidade e de efeito cênico incontestável. Há um retalhamento de parques urbanos para a abertura de avenidas, a exemplo do Parque D. Pedro II, sendo que, para eles, os playgrounds teriam sua utilidade em tirar as crianças da rua e liberá-la para circulação. (NIEMEYER, 2002)

Uma nova legislação entra em vigor nos anos 40, desmantelando os projetos em andamento no "Departamento de Cultura e Recreio" e cancelando os 46 parques infantis previstos. Quanto aos parques existentes, foram adaptados às novas ideologias que nada mais tinham em comum com o escolanovismo e com a valorização cultural. Neste período, apenas 2 parques infantis foram construídos, o da Penha e o de Itaim, o novo programa de necessidades, nega a observância dos critérios de implantação anteriores, mas mantém algumas das características do modelo de Fernando de Azevedo, sendo construídos em terrenos de não menos de 4.000m², com clima campestre e bastante grama, árvores e terra batida, contemplando setor administrativo, médico, sanitários e playground para várias idades com equipamentos lúdicos e de educação física. (NIEMEYER, 2002)

Os jogos, que antes eram livres e sem muitas intervenções dos recreadores, agora passam a ser totalmente dirigidos. Este regime político difunde nacionalmente o enaltecimento da prática de atividades físicas e dá grande importância à construção de ginásios de esportes. A Educação Física, disciplina grandemente valorizada na época, teria uma dupla função: primeiro de valorizar e exercitar o corpo moldado pela educação física através do esporte ou da recreação ativa e segundo, por entronizar o espírito militar da época. Com o objetivo de enquadrar a juventude formando corpos submissos, exercitados e preparados para exercer as novas forças sociais do projeto político-industrializante do Estado Novo. Para a formação do perfil do futuro trabalhador nacional: exercitado e eugenizado, o esporte e o jogo dirigido tinha o poder de influenciar, entreter, modificar, estimular e controlar o uso adequado e preventivo do tempo livre e inculcar valores de disciplina, ordem, força, hierarquia, nacionalismo e obediência. (NIEMEYER, 2002)

Várias publicações populares irão enaltecer a prática de atividades físicas e difundir nova proposta dos parques infantis. Nicanor Miranda, o ainda diretor da "Divisão de Educação e Recreio", escreve vários manuais detalhados sobre como os parques deveriam ser utilizados, como os locais de jogos deveriam ser preparados, como o recreador deveria conduzi-los, a quantidade e idade das crianças para cada atividade, horários de funcionamento dos parques, orientações para a escolha dos recreadores, guia atividades

noturnas e grupos de jovens, como lidar com as crianças, como avaliar a saúde e arquivar informações, idéias para teatros, músicas, torneios, etc. (MIRANDA, 1984 e 1990)

Pensamentos contrários a esta direção exaustiva dos jogos são discutidos pela educadora Carolina Ribeiro que considera que os parques não deveriam enfatizar tanto a Educação física, aparentando ser uma espécie de circo de cavalinhos em exhibições permanentes. Segundo a educadora, os parques eram simples depósitos de crianças presas sob vigilância constante como num campo de concentração. (NIEMEYER, 2002)

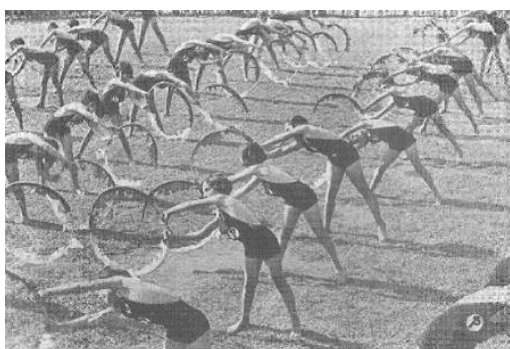


Ilustração 11

Parque Infantil da Vila Romana - Demonstração de ginástica rítmica – déc. de 40

Fonte: NIEMEYER, 2002

A criação do "Convênio Escolar" e dos "Recantos Infantis"

Com o fim do Estado Novo e com a abertura política, surgem novas reivindicações para o oferecimento de serviços urbanos de lazer e há a criação do "Convênio Escolar" seguindo novos ideais da pedagogia. Surge então um novo programa de espaços de lazer infantis que são a partir de agora denominados "Recantos Infantis". O programa previa a criação de unidades mínimas para serem instaladas em praças já consolidadas ou em lotes bem menores que os dos programas anteriores e sempre próximo às áreas pobres da cidade. Seu objetivo seria atender crianças dos 3 aos 12 anos com o mínimo de instalações funcionais e tanto o projeto arquitetônico como os equipamentos passariam a ser padronizados visando a economia e a praticidade de instalação. (NIEMEYER, 2002)

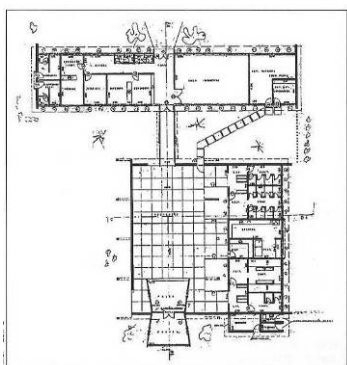


Ilustração 12

Planta do Parque Infantil Borba Gato - Comissão do Convênio Escolar (1952)

Fonte: NIEMEYER, 2002

Nesta época há uma grande crítica aos programas anteriores devido ao seu alto custo de instalação e manutenção. A nova concepção determinava a implantação em blocos separados por funções e que estes terrenos ficassem sempre ao lado de escolas para que

fossem utilizados tanto por estas, como pela a vizinhança. O novo corpo administrativo era composto por um administrador, um instrutor formado em educação física, um educador sanitário formado em higiene, um educador musical, um educador recreacionista para cada faixa etária, um médico, um dentista e auxiliares gerais. (NIEMEYER, 2002)

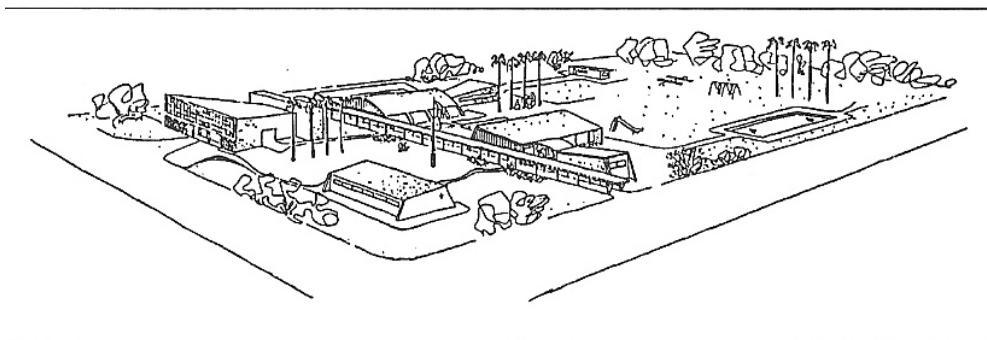


Ilustração 13 - Parque Infantil da Vila Pompéia - Comissão do Convênio Escolar (1950 – 1953)

Fonte: NIEMEYER, 2002

A transformação dos parques em escolas de Educação Infantil

Na década de 60, há uma grande reforma no campo da educação e surge a "Educação Infantil" para o atendimento de crianças em fase pré-escolar. Com a mudança no sistema educacional, seria necessária também uma readequação dos espaços escolares. Para solucionar o problema, os grandes parques infantis construídos na década de 30 e 40 foram transformados em Escolas Municipais de Educação Infantil. Os parques mudam o seu papel, seus edifícios são readequados para abrigarem ao todo 188 novas salas de aula de ensino pré-primário. Com isso, os parques perdem e descaracterizam suas funções originais, não sendo mais recreios abertos à família e não mais servindo como um serviço de complementação escolar. Algumas tentativas foram feitas no sentido de retomar a proposta dos parques infantis originais, mas não tiveram êxito, sendo que na Década de 70, o modelo já estava totalmente esgotado. (NIEMEYER, 2002). Com isso finaliza-se uma fase brilhante no que diz respeito à promoção do lazer infantil. Alguns anos depois novas propostas surgem adequadas à nova realidade social e econômica do país.

2.4.1.2 A experiência de Elvira de Almeida

A artista e designer Elvira de Almeida conta em seu livro "Arte Lúdica" sua experiência ao projetar e auxiliar na construção de inúmeros brinquedos em parques infantis públicos para a Prefeitura de São Paulo a partir do final da década de 70. Numa proposta inovadora para a época, buscou em seu trabalho a máxima integração entre projetista,

executores e usuários dos parques, sendo que muitos de seus projetos foram executados com a mão-de-obra da própria comunidade através de mutirões. Os parques foram implantados em terrenos destinados pela prefeitura e caracterizavam-se por um conjunto de equipamentos confeccionados a partir de materiais abandonados, geralmente pela própria prefeitura, como tubos de ferro, troncos de árvores caídas, peças de máquinas abandonadas e madeiras de reflorestamento.

Em seu processo criativo utilizou como repertório visual percepções espaciais e cromáticas de ambientes e objetos ligados à festa popular de largo, ao circo, à arte indígena, africana, cabocla e também os próprios desenhos que as crianças faziam de Parques Infantis. Em seus brinquedos-arte, as soluções e funções, muitas vezes, eram sugeridas pelas próprias formas dos objetos utilizados e o projeto se dava com o auxílio de desenhos, fotografias e maquetes, sendo que na obra, muitas transformações ainda poderiam ocorrer através de experimentações in loco. O resultado deste trabalho foi a criação de inúmeras esculturas e cenários lúdicos com formas assimétricas, de livre interpretação, que estimulam a interação, o uso da criatividade corporal, do equilíbrio e da expansão da fantasia, onde o usuário é autor e ator das cenas de seu imaginário.



Ilustração 14 - Parque do Conjunto Habitacional do Butantã realizado em mutirão, São Paulo, 1978

Fonte: ALMEIDA, 1997



Ilustração 15 - "Árvore Pássaro"- Parque do Clube Harmonia de Tênis, São Paulo, 1979

Fonte: ALMEIDA, 1997

Sonhei com cidadãos livres, autores de suas próprias experiências, interagindo e brincando, num cenário de uso coletivo, comunitário, não apenas restrito ao plano familiar. (ALMEIDA, 1997:16)

Fugi do desenho rígido dos playgrounds convencionais e também dos memoriais e esculturas destinados somente à contemplação, buscando o espaço as esculturas lúdicas, como convite à interpretação poética dos usuários e ao uso do corpo de forma estimulante e cooperativa. Criei brinquedos enormes de eucalipto tratado, onde as crianças e adultos divertiam-se juntos. (ALMEIDA, 1997:16)



Ilustração 16 - Praça da Criança, São Paulo, 1992. Fonte: ALMEIDA, 1997



Ilustração 17 - Praça da Criança – Meninos de rua realizando painéis de mosaicos, São Paulo, 1992. Fonte: ALMEIDA, 1997

Comecei a imaginar esses espaços como cenários onde os brinquedos lembrassem formas orgânicas de animais ou objetos construídos. Inspirei-me nos desenhos livres da floresta, nas máquinas primitivas movidas pela força da natureza e nos parques de diversões anteriores ao advento da eletricidade. (ALMEIDA, 1997:44)

O homem liberado, criança, movimenta-se, dança, vivencia sensações e mitos. Brinca, convive, contracena com seus companheiros na praça que é parque e teatro. Conversa com figuras fantásticas, monstros-totens que emergem da memória. Falta hoje, nos espaços públicos, o sentido do espetáculo, da festa, da poesia. Esta é a razão por que a praça me interessa tanto. (ALMEIDA, 1997:49)



Ilustração 18 - Parque do Conjunto Habitacional Jardim São Francisco construído em multirão, São Paulo, 1990. Fonte: ALMEIDA, 1997

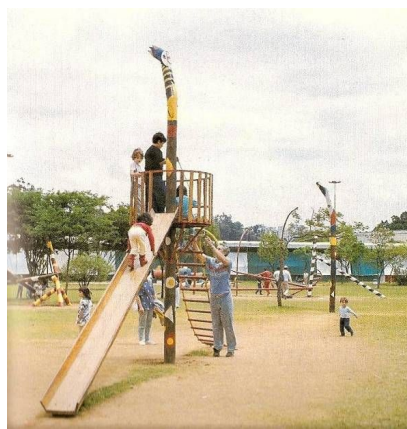


Ilustração 19 - Parque do Ibirapuera, São Paulo, 1990. Fonte: ALMEIDA, 1997

Os brinquedos dos parquinhos convencionais geram lugares despersonalizados e de função tão determinada que mais parecem aparelhos de fisioterapia do que espaços livres de brincar e sonhar. Sua visualidade pouco estimulante à imaginação e a rigidez de sua ortogonalidade limitam a expressão da criança a movimentos simétricos e repetitivos. Meu desafio foi criar brinquedos que estimulassem a experiência como o equilíbrio, a escalada em estruturas de formas não cartesianas e que povoassem o imaginário de adultos e crianças. (ALMEIDA, 1997:44)

Crio espaços lúdicos, intencionalmente multissensoriais e polivalentes: em cada escultura é possível realizar movimentos exploratórios de escalar, balançar, buscar o equilíbrio. As esculturas também estimulam a percepção das cores, texturas e a temperatura dos diferentes materiais. Assim, cada brinquedo é um espaço de surpresas e desafios, ao contrário das propostas convencionais, em que, por exemplo, o balanço e a gangorra só propiciam movimentos simétricos, numa relação monótona entre o brinquedo e a criança. (ALMEIDA, 1997:67)

2.4.1.3 A experiência do SESC

Danilo Santos de Miranda, filósofo e sociólogo, reúne no livro "O Parque e a Arquitetura" alguns textos que narram a experiência que o SESC (Serviço Social do Comércio) de São Paulo teve ao idealizar, construir e avaliar Parques Infantis durante o período de 1980 a 1994 em suas instalações na cidade. Nesta iniciativa, o SESC promove uma Ação Cultural de longo prazo com o objetivo de planejar e desenvolver uma proposta de implantação de instalações e atividades lúdicas para as crianças, a partir de modelos experimentais.

Nesta proposta, havia 3 alvos a serem atingidos: os espaços, os equipamentos e as pessoas. Para os espaços, o objetivo era melhorar a manutenção e a segurança e a ampliação de novas áreas. Para os equipamentos seria necessário renovar antigas estruturas, readequar, rever a funcionalidade e realizar novos produtos através de uma equipe multidisciplinar a fim de inovar a concepção de Parque Infantil e também com a intenção de negar lobbies de empresas de equipamentos de lazer existente naquela cidade. Quanto às pessoas, a proposta era a contratação de animadores, recreadores, e professores para despertar o interesse do público no uso dos espaços e auxiliar na aprendizagem de uso dos equipamentos revelando suas possibilidades lúdicas de formas discreta e sugestiva. Nesta ação também havia a organização de teatros, brincadeiras e gincanas não só nas instalações do SESC, mas em toda a cidade, a fim de estimular o cidadão a retomar o gosto pela cidade, a desfrutar do espaço público e a conhecer um novo conceito de espaços e equipamentos lúdicos.

Dentre os conceitos utilizados para a concepção dos parques, esta proposta buscou:

- Atender crianças e pré-adolescentes até os 12 anos.
- Buscar soluções inovadoras, criativas, instigantes, esteticamente atrativas e originais, que estimulassem a fantasia e imaginação infantil, fugindo das propostas convencionais ou supertecnológicas.
- Romper com a estandardização das soluções que promovem atividades pré-concebidas, seqüenciadas e com movimentos repetitivos.

- Integrar-se harmoniosamente ao entorno circundante através das áreas construídas, espaços com tratamento paisagístico e ambientes naturais.
- Estimular ao máximo a livre expressão físico-corporal: correr, agachar, esconder, escorregar, subir, pular, equilibrar, escalar, pendurar, descer, olhar, puxar, empurrar, tocar, virar e encostar.
- Proporcionar sensações e emoções diversas: vertigem, surpresa, medo, segurança, insegurança, alegria, liberdade e aconchego.
- Incorporar elementos sensoriais variados: cores, luminosidade, texturas, materiais, temperaturas, movimentos e sons.
- Utilizar materiais diversificados em combinações bem equilibradas dando preferência a componentes naturais combinados com outros tipos de materiais: cimento, fibra, pneus e metal.
- Criar elementos móveis e interativos, que permitam à criança compor imagens, figurações ou que reajam ao toque e à solicitação das crianças.

De todas as iniciativas realizadas pelo SESC neste período, narram-se três experiências que servirão de parâmetro para esta pesquisa:

1) Gigante Jacaré

Uma das primeiras experimentações do SESC, o bicho-brinquedo Gigante Jacaré, inaugurado em 1990 na unidade de Interlagos, foi idealizado pela arquiteta Márcia Maria Benevento para ser construído em argamassa armada e concreto, reproduzindo a forma e as cores naturais do animal. Concebido como uma grande instalação, o Gigante Jacaré busca, ao mesmo tempo, estimular vários deslocamentos corporais, proporcionando diferentes alternativas para subir, escorregar, descer, pendurar-se, abaixar-se, contorcer-se e erguer-se e também estimular o contato com diversos materiais. Com 36 m de comprimento, abriga escorregadores, rampas, escadas, túneis, passagens e até uma anfiteatro.

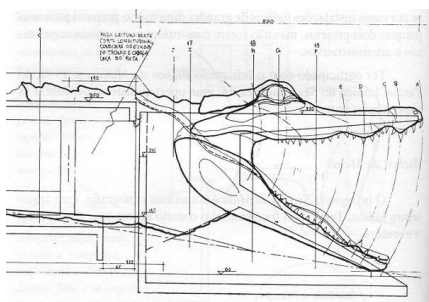


Ilustração 20 - Projeto detalhado do Jacaré.
Fonte: MIRANDA, 1996



Ilustração 21 - Jacaré. Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 22 - Jacaré. Fonte: MIRANDA, 1996

2) Bichos da Mata

Como continuação da experiência bem sucedida do Gigante Jacaré, o SESC da unidade de Itaquera constrói em 1993 o complexo "Bichos da Mata" também projetado pela equipe de Márcia Maria Benevento. Não é concebido como uma instalação, mas como um ambiente, um cenário lúdico estimulando o contato com a natureza, as atividades físicas, a vivência de aventuras e também a estimulação dos sentidos através de texturas, luzes, sombras, materiais, cores e sons.

Na mesma linha ecológica, é composto por diversos animais nativos do Brasil, construídos em argamassa armada em tamanhos gigantes, mas mantendo formas e cores originais. Também há um mirante com ponte, caverna, montanha, um rio de mosaicos e ambientes de estar em meio às muitas árvores. O complexo não promove atividades específicas, mas comporta-se como um grande cenário para a vivência de adultos e crianças permitindo brincadeiras em grupo ou individuais em cenas de mistério, descoberta e conquista junto à natureza.

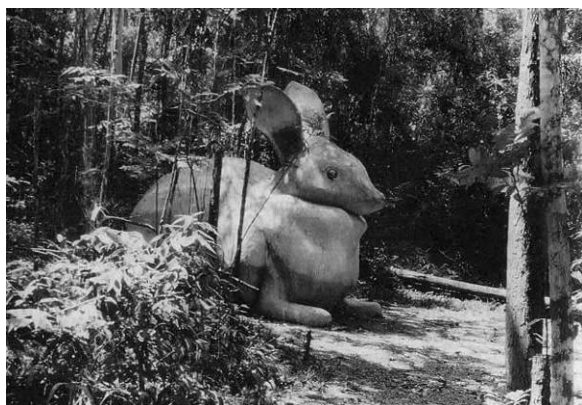


Ilustração 23 - Coelho.
Fonte: MIRANDA, 1996

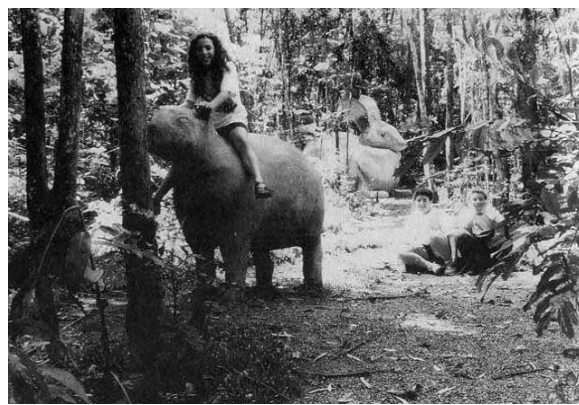


Ilustração 24 - Capivara.
Fonte: MIRANDA, 1996

3) Orquestra Mágica:

Um projeto altamente sofisticado idealizado por Teúba Arquitetura e Urbanismo, o complexo "Orchestra Mágica" foi construído no SESC Itaquera após os "Bichos da Mata". Como um tributo à música, 18 brinquedos-instrumentos possuem, ao mesmo tempo, características de instrumentos musicais e de brinquedos comuns de Parques Infantis como o escorregador, por exemplo.

Neles, vários timbres e gradações sonoras podem ser obtidas individualmente ou em grupo, compondo verdadeiras músicas. O conjunto de instrumentos de sopro, corda e percussão permitem ser tocados com o movimento de todo o corpo e não apenas com o das mãos, possibilitando que, vários corpos e mãos se associem para obter o prazer sonoro e o prazer da descoberta coletiva.

A atração exercida pela música e a possibilidade da livre composição de músicas pelas crianças promove a sensibilidade, o conhecimento, a habilidade, a interação com o objeto, a cooperação e o encantamento da descoberta dos mistérios sonoros.



Ilustração 25 - Violino

Fonte: Arquivo pessoal



Ilustração 26 – Visão geral da Orquestra Mágica

Fonte: Arquivo pessoal

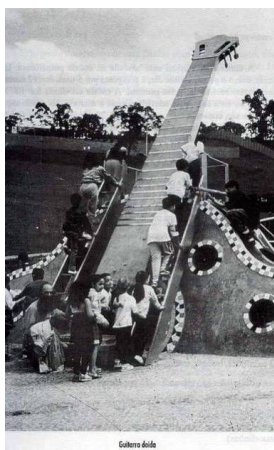


Ilustração 27 - Guitarra Doida

Fonte: MIRANDA, 1996



Ilustração 28 – Hermeto Paschoal

Fonte: Arquivo Pessoal

2.4.2 Projetos de Parques Infantis no Mundo

2.4.2.1 A teoria da estrutura circular de brincar

O arquiteto japonês Mitsuru Man Senda, no início de sua carreira em 1968, criou o Environment Design Institute onde desenvolve seu próprio conceito sobre formas, espaços e paisagem, almejando projetar não apenas edifícios, mas também mobiliário urbano, parques infantis e tudo o que se refere aos espaço urbano buscando sempre em seus projetos combinar natureza, equipamentos e arquitetura. (Process Architecture, 1998)

Desde o início de sua carreira projeta parques infantis e tem este como o seu principal alvo. Em sua longa experiência, projetou desde pequenos parques até grandes estruturas arquitetônicas para brincar. Em seus primeiros projetos, ele diz não saber o que seria bom ou não em um parque, por isso tentou analisar tanto os parques como o comportamento das crianças. Ao avaliar os parques existentes, percebeu que todos os equipamentos tinham uma única função e que tudo era muito simples. Ao lecionar projeto de parques infantis em uma faculdade de arquitetura, percebeu que nos projetos dos alunos, eles se preocupavam mais com a forma dos equipamentos do que com o comportamento e as reações das crianças ao brincar. Para ele, no entanto, não existem respostas rápidas para as formas dos equipamentos e dos parques. (Process Architecture, 1998)

Buscando resolver este enigma, ao longo de seu trabalho, Mitsuru desenvolve uma teoria baseada na construção de grandes estruturas de brincar, como verdadeiras arquiteturas, chamada de *Circular Structure of Play* - Estrutura Circular de Brincar. Sua investigação sobre o comportamento das crianças ao brincar, revelou que para um equipamento encorajar o brincar, ele deve seguir uma rota circular. Segundo Senda, a maioria dos jogos de *playground* envolve uma forma de perseguição e, por isso, descreve uma rota e um ponto final. Os elementos estruturais de sua tese baseiam-se na investigação do comportamento de crianças em grande áreas e conclui que quando a criança circula e corre por um espaço, ela tem a tendência de finalizar este percurso em um local central onde ela pode se reunir com as demais crianças. Neste ideal de espaço circular ele vê a necessidade de espaços de convivência, marcações, símbolos, variedades de funções e sensações, vertigem, confusão, atalhos, permeabilidade. (Process Architecture, 1998)

As condições para a Estrutura Circular de Brincar

Para seu modelo de espaços para jogo infantil, Senda observou que as crianças usam o espaço de circulação para correr e para perseguirem umas às outras. Então ele pensou em unir todas as funções do parque como se fosse um percurso e que as crianças pudessem experimentar várias sensações ao longo deste caminho. A estrutura do parque estaria então promovendo diferentes jogos através da circulação através de uma

continuidade de ações, e é neste sentido que a teoria do jogo circular de Senda pode ser aplicada. Sua teoria foi aplicada na maior parte de seus projetos, fazendo com que a arquitetura de uma grande estrutura atuasse como um brinquedo que a criança pudesse explorar. (SENDA, 1992, *apud*, KWOK Lai Yip, 1999)

Para que esta grande estrutura funcione, Senda lista 7 condições essenciais:

- 1) Deve haver uma circulação geral de jogo, uma rota circular;
- 2) Ao longo deste percurso, a criança deve experimentar diferentes sensações espaciais e ela deve oferecer segurança;
- 3) No centro do círculo deve conter um ou mais pontos de altura elevada que funcione como um marco simbólico ou como um nó funcional.
- 4) O percurso circular deve proporcionar uma grande variedade de sensações como vertigem, confusão e excitação, através de várias atividades como pular, balançar, etc.
- 5) O percurso deve conter atalhos para prover variedade de experimentações espaciais e complexidades.
- 6) O espaço central deve permitir a reunião de crianças, contendo grandes e pequenos espaços de convivência.
- 7) O círculo deve ser acessível através de um grande número de pontos, sendo poroso e permeável. (SENDA, 1992, *apud*, KWOK Lai Yip, 1999)

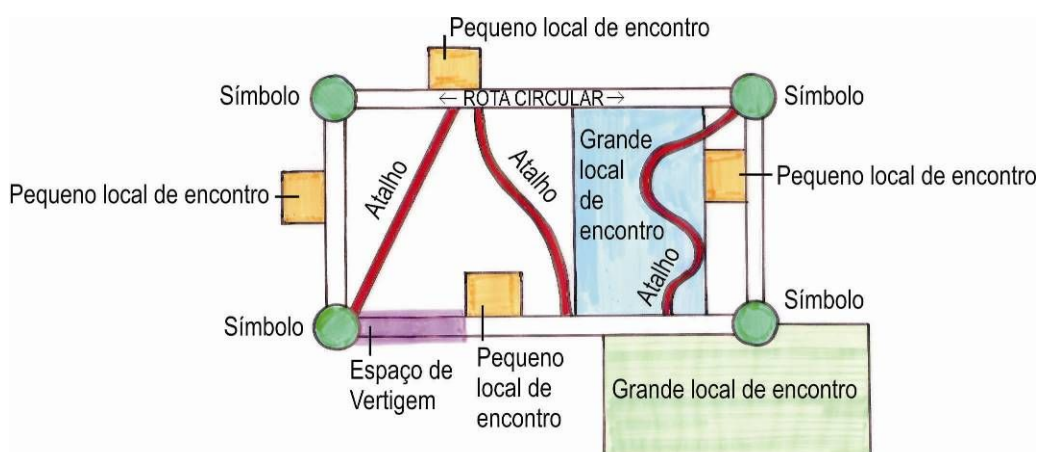


Ilustração 29 - Diagrama da estrutura circular de brincar

Adaptado de: Mitsuru Man Senda, 1992, *apud*, Jerry Kwok Lai Yip, 1999.

Fases do jogo em um playground

De acordo com Senda (1992, *apud*, KWOK Lai Yip, 1999), o desafio é um papel importante na estrutura do brinquedo e o desenvolvimento do jogo em um playground consiste em 3 fases:

a) Jogo Funcional: Nesta primeira experiência de jogo, a criança experimenta a função do equipamento em si e este processo pode ser repetido várias vezes, sendo que durante este jogo, ela assimila o ambiente e aprende a lidar com ele. A aquisição destas informações aumenta a medida que ela frequenta este local de jogo, até que um dia ele se torna enfadonho. Este é o processo de estímulo e processamento de informações.

b) Jogo Técnico: No estágio do jogo técnico, a criança diverte-se em improvisar as técnicas, ela cria sua própria maneira de brincar e interagir com a estrutura. Por exemplo, ao invés de sentar no balanço, ela tenta ficar de pé ou tenta escalar o escorregador, ao invés de escorregar. Este é o processo de experimentação e criação.

c) Jogo Social: No estágio do jogo social, a estrutura do brinquedo é apenas um meio no qual a brincadeira se desenvolve. A função específica do equipamento adquire menor importância e significado, tornando-se apenas um cenário para os jogos e elas prestam mais atenção na brincadeira do que na sensação de vertigem em si. Isto proporciona a oportunidade para a criança conhecer e interagir umas com as outras.

Estas representam as fases de jogo da maioria dos equipamentos, quanto mais bem projetado for um equipamento, mais possibilidades e complexidades de jogo ele oferecerá. De modo geral, primeiro a criança desenvolve habilidades básicas, as aperfeiçoa e depois as usa no jogo. Desta forma, o interesse da criança pelo equipamento é mantida e durante este processo, sua criatividade e experiências sociais são exercitadas. As três etapas do jogo, já descritas neste trabalho, elaboradas por Erik Erikson são semelhantes às etapas descritas por Mitsuru, sendo que Erikson (1971) também classifica em 3 fases evolutivas, iniciando pela "Auto-esfera", onde os jogos iniciariam primeiro na mente da criança, com o seu corpo e com o corpo de quem a cuida; depois viria a fase da "Microesfera", quando a criança começa a observar ao seu redor, usar brinquedos e exteriorizar as suas fantasias; finalmente, na "Macroesfera", a criança inicia uma socialização maior, quando começa a se relacionar com mais pessoas.

Tipos de espaços de jogo

Existem 4 elementos principais envolvidos em um ambiente para brincar infantil: um lugar para brincar, tempo para brincar, amigos para brincar e as atividades. Todos estes elementos são indispensáveis e devem ocorrer ao mesmo tempo, sendo interrelacionados como uma complexa rede. O ambiente e a configuração espacial são importantes para

modelar e determinar a brincadeira das crianças. Senda (1992, *apud*, KWOK Lai Yip, 1999) sugere a classificação em 6 tipos de espaços para jogos:

1) Espaços Naturais: Estes são os mais básicos e mais importantes espaços de jogo. Contemplam todo tipo de vegetação, água e animais, proporcionando muitas oportunidades para a auto-exploração da criança.

2) Espaços Abertos: São espaços extensos onde as crianças podem correr livremente e gritar. Eles devem ser grandes o bastante para que elas possam dissipar a maior parte de sua energia.

3) Espaço da Rua: Cenas comuns nas cidades, este espaço pode abrigar inúmeros tipos de brincadeiras e são geralmente os espaços onde as crianças se encontram e se comunicam com outras crianças. Apesar dos perigos do trânsito e dos crimes, este continua sendo um espaço tradicional de encontro e brincadeira.

4) Espaços de Aventura: Estes espaços são cheios de elementos que servem para despertar a curiosidade, estimular a imaginação e convidar a criança a explorá-lo e perscrutá-lo.

5) Espaços de Esconderijo: É um espaço onde a criança pode encontrar lugares secretos para ficarem sozinhas, se reunirem em pequenos grupos e se esconderem dos adultos. Este tipo de espaço encoraja o espírito de cooperação, independência, comunicação e amizade, contribuindo para a formação de uma comunidade infantil. Eles podem ser oferecidos em diferentes tamanhos e níveis de privacidade graduando até um local maior e aberto de convivência.

6) Espaços com Estruturas de Jogo: Tendo como exemplo os Playgrounds, é um espaço configurado por estruturas arquitetônicas onde uma gama de funções e possibilidades de jogos estão concentradas em mesmo local.

Segue abaixo algumas das obras de Mitsuru Man Senda, porém, nem todas seguem a teoria da Estrutura Circular de Brincar.

"Parque Takebe no Mori"

Implantado na floresta de Takebe, é uma das atrações do Parque Florestal de Takebe no Mori. Parque com aplicação de diversos materiais: estrutura metálica, decks de madeira, túneis de fibra, cordas e coberturas de lona.

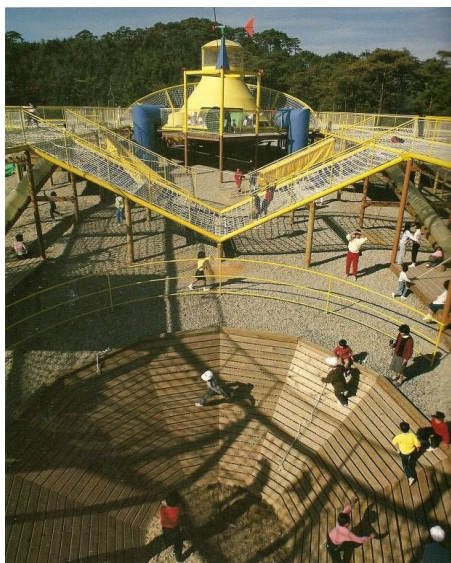


Ilustração 30 - Cratera como espaço de encontro, teia inclinada como atalho, catavento como o elemento simbólico central.

Fonte: Process Architecture, 1998.



Ilustração 31 - Sensação de vertigem.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 32 - Elemento central simbólico.

Fonte: Process Architecture, 1998

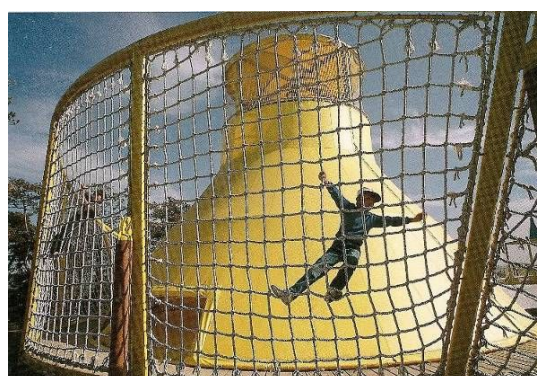


Ilustração 33 - Sensação de vertigem

Fonte: Process Architecture, 1999



Ilustração 34 - Grande bola.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 35- Túnel – elemento marcante nos parques de Man Senda. Fonte: Process Architecture, 1998

"Parque Fortaleza do Vento" pertencente ao "Toriidaira Yamabiko Park"

Sua idéia neste parque florestal como um todo, foi inserir os elementos construídos em meio a vegetação. Para o parque infantil, criou uma grande estrutura em madeira e chamou de "Fortaleza do Vento". Segundo os princípios do percurso circular, oferece uma grande variedade de atividades em uma mesma estrutura de jogo.

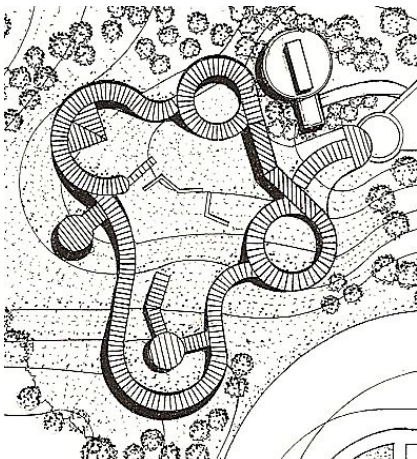


Ilustração 36 - Implantação em meio a uma clareira no meio da vegetação. Vê-se claramente o percurso circular e os elementos de jogo em meio a este.

Fonte: Process Architecture, 1998

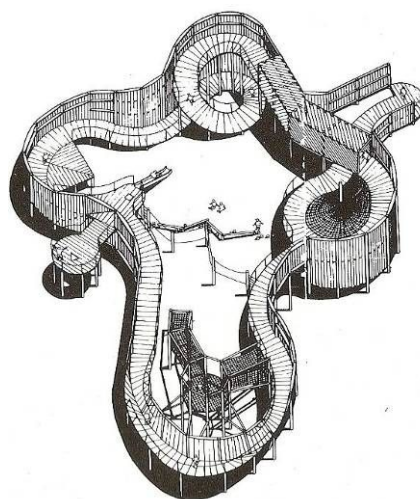


Ilustração 37 - Esta perspectiva mostra as diferenciações de nível, os marcos simbólicos, mirantes, túnel, escorregador, cordas para deslizar, teias para escalar, etc.

Fonte: Process Architecture, 1998

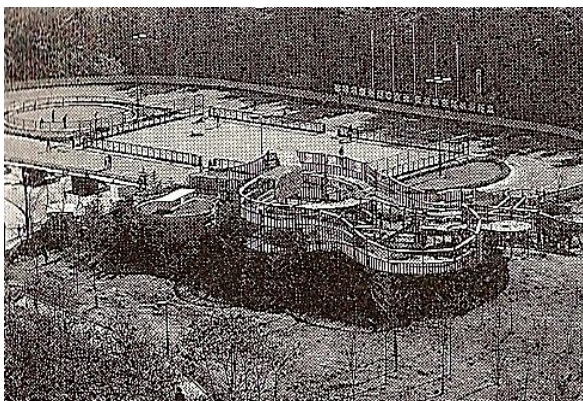


Ilustração 38 - Vista geral do Parque Infantil e ao fundo pistas de patinação. Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 39 - Vista geral.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 40 - Túnel. Fonte: Process Architecture, 1998

"Mikumayama Children's Play Park"

Localizado em um Parque Nacional na cidade de Sumoto em um terreno com vista para o mar, foram construídos 2 parques infantis com temas relacionados ao universo, ao céu, ao centro da terra e ao mar, buscando estimular a imaginação das crianças.



Ilustração 41 - Como uma grande rampa de madeira, abriga inúmeras atividades.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 42 - Estrutura em madeira chamada "Para o Cosmos".

Fonte: Process Architecture, 1998

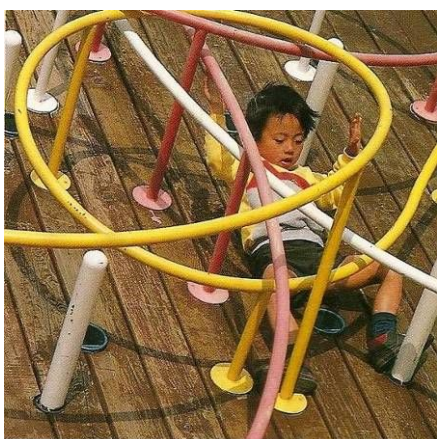


Ilustração 43 - Escalador ou escorregador.

Fonte: Process Architecture, 1998

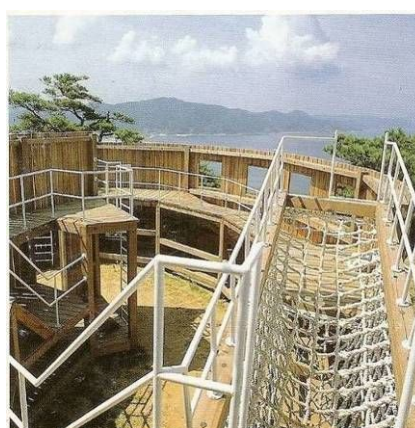


Ilustração 44 - Visão interna – funciona como uma fortaleza. Fonte: Process Architecture, 1998

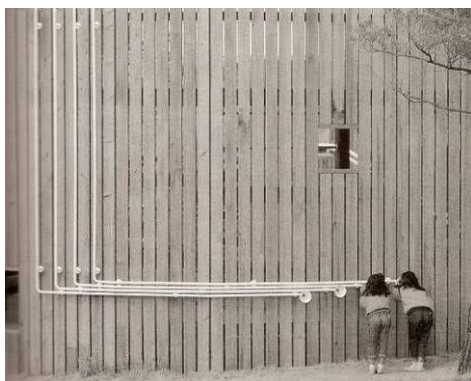


Ilustração 45 - Sistema de tubos por onde passa o som. Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 46 - Mirante.

Fonte: Process Architecture, 1998

"Park Tastumakijo"

Localizado na Parque Atlético da cidade de Ueda, o parque infantil chama-se "Castelo Tornado" e o tema escolhido foi a simulação de uma parede de um castelo aproveitando o desnível do terreno.

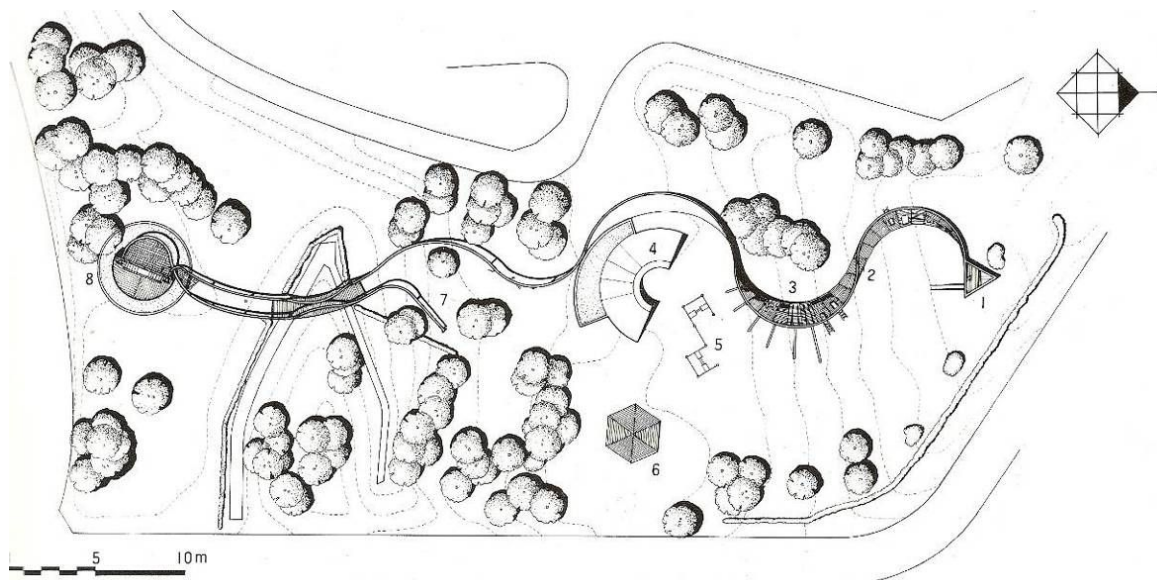


Ilustração 47 – Implantação - Atividades: 1) Mirante, 2) Muro 1, 3) Floresta de cordas, 4) Muro 2, 5) Balanço, 6) Espaço de descanso, 7) Tubos de voz, 8) Anfiteatro.

Fonte: Process Architecture, 1998

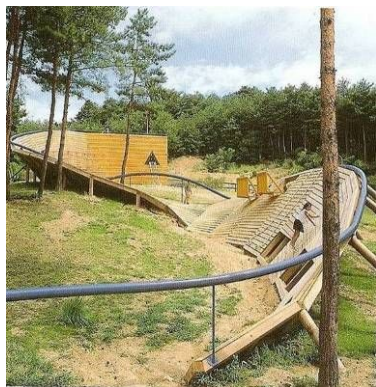


Ilustração 48 - Detalhes das aberturas.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 49 - Visão geral do parque em declive.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 50 - Conformação de espaços arredondados com passagens.
Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 51 - Colina para escalar.
Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 52 - Conformação de espaços arredondados com passagens.
Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 53 - Tubos de voz
Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 54 - Estrutura em diferentes níveis
Fonte: Process Architecture, 1998

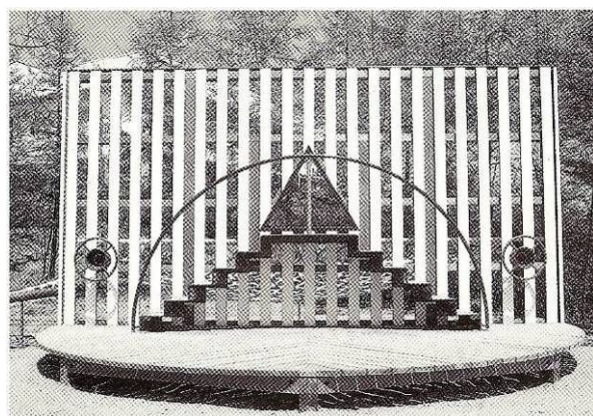


Ilustração 55 - Anfiteatro
Fonte: Process Architecture, 1998

"Möbius Band"

Möbius é o nome de uma tira de papel enrolada e colada com as faces invertidas, formando um círculo torcido. Esta tira é feita com a fibra de um cipreste desta região no Japão e esta foi a inspiração para este parque.

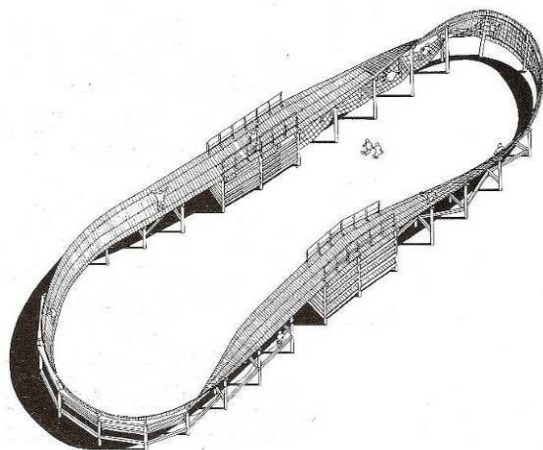


Ilustração 56 - Visão geral da estrutura

Fonte: Process Architecture, 1998

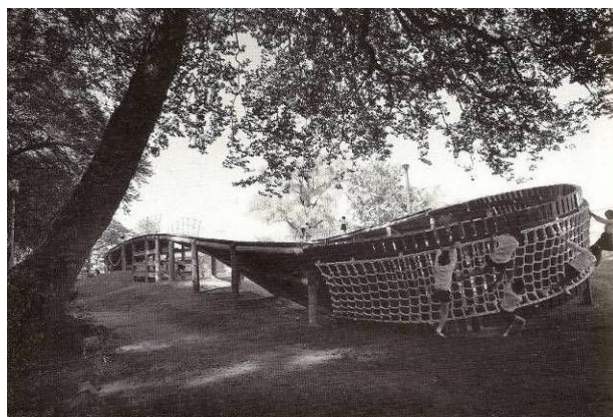


Ilustração 57 - Escaladores de corda.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 58 - Detalhe da estrutura retorcida.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 59 - Desníveis do terreno.

Fonte: Process Architecture, 1998

"Waiwai Plaza"

Localizado na cidade de Nagoya, é composto por 5 estruturas feitas em madeira, metal e corda com vários efeitos visuais e surpresas táteis.



Ilustração 60 – "Mobius Ring" - anel retorcido em metal.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 61 - "Tubee I" – Tubo de metal com diversos aros.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 62 - "Tubee II" – Em forma de nave espacial.

Fonte: Process Architecture, 1998

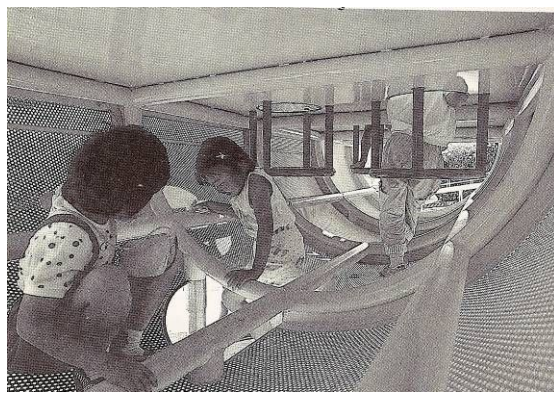


Ilustração 63 - "Tubee II" – Espaço interno.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 64 - "Super Log" – Espaço de aventura com toras de madeira.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 65 - "Big Horn" – Como uma trombeta, possibilita diversos efeitos sonoros.

Fonte: Process Architecture, 1998

2.4.2.2 Parques de recreação dirigida

Apresenta-se a seguir estão alguns exemplos de Parques Infantis europeus da década de 60 que foram projetados e organizados para uma permanência mais longa da criança e para um acompanhamento de recreadores e "chefes de jogo". Estes parques foram concebidos segundo os conceitos de recreação dirigida, os mesmos que foram utilizados no Brasil nos anos 30 e que, na década de 60, já tinham se extinguido.

Estes parques geralmente eram implantados em terrenos grandes e divididos em diferentes áreas, como por exemplo, os "parques de aventura", as cabanas para atividades em dias de chuva, os espaços para crianças menores, espaços para apresentações teatrais, além dos equipamentos de brincar, como balanços, escorregadores, etc. Cada parque contava com uma equipe razoável de recreadores, e monitores de jogo, cada um responsável por uma área ou uma atividade.

A cidade de Londres, em 1964 montou um programa com um funcionamento semelhante a uma creche, com o objetivo de se responsabilizar pelas crianças da 1h às 5:30 da tarde enquanto as mães faziam outras atividades. Presentes em grande parte dos parques infantis da cidade, estes espaços abrigavam locais fechados e abertos para crianças de até 5 anos de idade, onde realizavam atividades de desenho, pintura, colagem, brincavam com móveis e carrinhos em miniatura, em tanques de areia e piscinas.



Ilustração 66 - Parque Infantil em Londres. Programa "One o'clock club for under fives" – Clube da 1 hora para crianças até os 5 anos.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

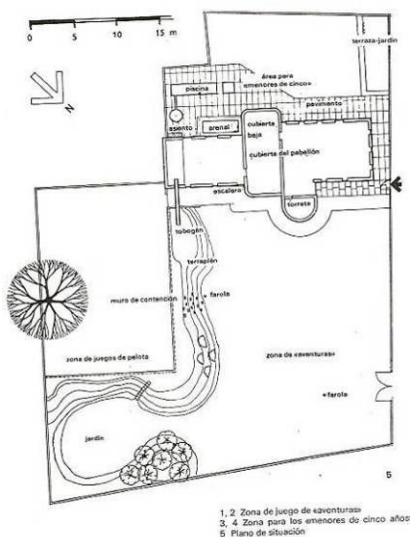
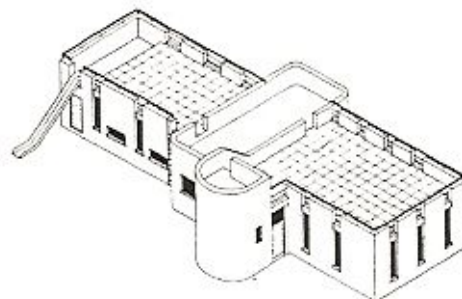
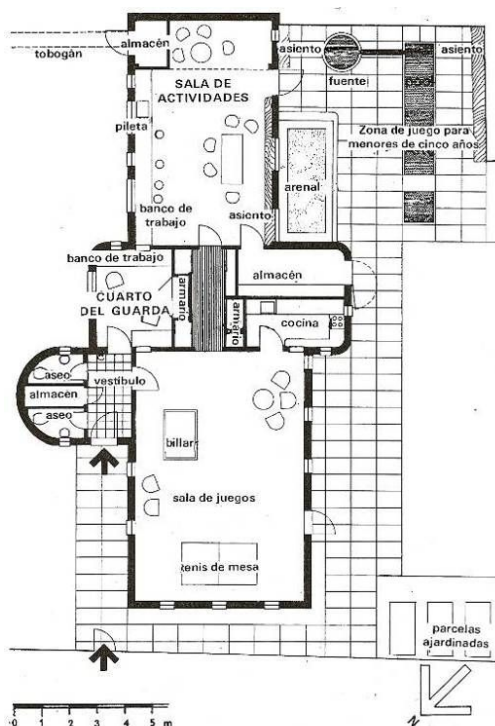


Ilustração 67 - Implantação de um Parque Infantil na região de Notting Hill em Londres. O terreno de 1.500 m² foi dividido em diferentes áreas: edificação com vários ambientes, área para crianças menores que 5 anos, piscina, tanque de areia, parque de aventuras, quadra para jogos de bola e jardim. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 68 e 69: Planta e perspectiva da unidade de apoio do Parque Infantil de Nottingham.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.



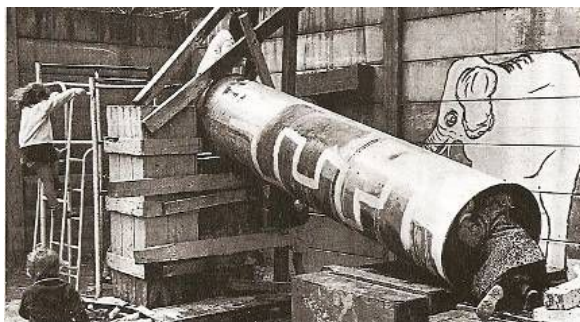
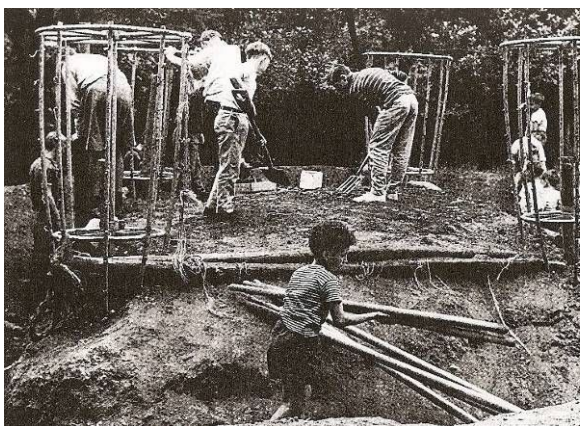
Ilustração 70 - Parque de aventuras do parque de Nottingham Hill. Ao fundo a edificação para atividades internas. Estes parques eram caracterizados por apresentarem uma grande quantidade de materiais soltos como madeiras e pneus onde as próprias crianças com a ajuda dos "chefes de jogo" podiam construir cabanas ou outros projetos.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.



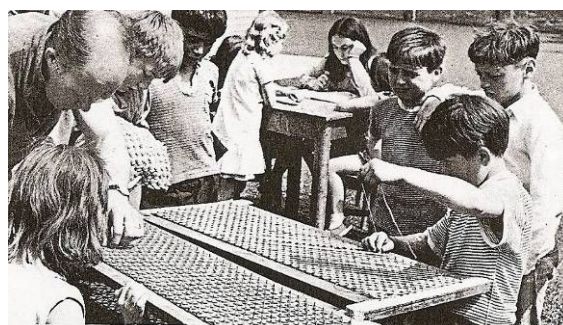
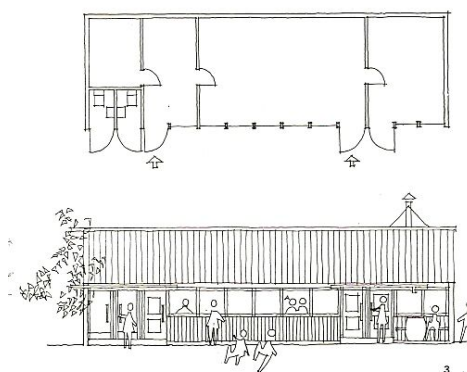
Ilustração 71 - Construção de uma torre.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 72 a 79 - O Parque de Aventuras não precisa necessariamente caracterizar-se pela construção de estruturas. Mas o simples fato de deixar alguns materiais soltos como pneus, pequenos tocos de madeira e tijolos, já é suficiente para estimular a criatividade da criança e dar oportunidade para que ela construa pequenos elementos de jogo.

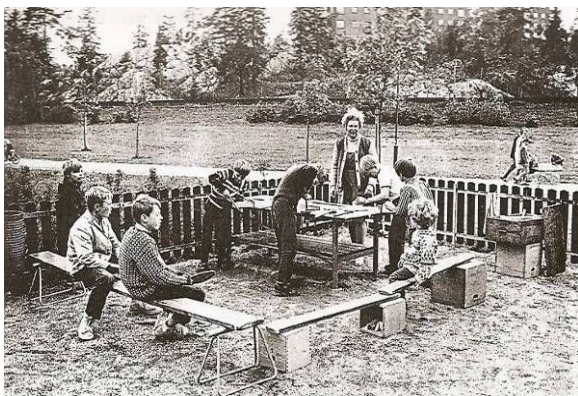
Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 80 a 85

A presença das edificações nos parques de recreação dirigida era de fundamental importância para servir de apoio aos recreadores, para guardar materiais e brinquedos, para realizar atividades internas e abrigar em dias de chuva.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 86 a 89 - Exemplos de atividades possíveis em parques de recreação dirigida: Jogos e atividades de mesa, brincadeiras de roda com direção de recreadores e apresentações teatrais.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

2.4.2.3 Parques de praças e parques urbanos

Parques projetados pelo escritório de "Rehwaldt Landschafts Architekten"

Fundado em 1993 pelo arquiteto paisagista Till Rehwaldt, o escritório tem hoje sedes em Dresden (Alemanha) e Beijing (China). Atua em desenho urbano, espaços de recreação e entretenimento. Acreditam que cada projeto deve ser pensado individualmente e considerando as características locais, sendo que a linguagem formal das superfícies, plantas e elementos funcionais é derivada de um design desenvolvido num contexto espacial, cronológico e material. Abaixo estão listados alguns de seus projetos para espaços de lazer infantil:

"Bavarian State Garden" - Parque urbano finalizado em 2004.



Ilustrações 90 e 91 - Espaço de Aventura com elevações em concreto para escalar, rampas de areia, mirantes e escaldores de cordas.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/BUG.htm>. Acesso em 2006.



Ilustrações 92, 93 e 94 - O espaço proporciona diversos cenários para jogos motores ou de imaginação. Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/BUG.htm> Acesso em 2006.

Bavarian State Garden "Nature in Waldkirchen - Parque urbano finalizado em 2007.



Ilustração 95 e 96 – Tirando partido do relevo natural, uma montanha de escalada é construída em concreto com mastros de escalada no topo

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/WAL.htm> Acesso em: Janeiro de 2008.



Ilustração 97 – Mastros para escalada.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/WAL.htm> Acesso em: Janeiro de 2008.



Ilustrações 98 e 99- Fontes com formas exóticas, convidam a interagir com a água.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/WAL.htm> Acesso em: Janeiro de 2008.



Ilustrações 100 e 101 - Escadaria e queda d'água

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/WAL.htm>, acessado em Janeiro de 2008.

Parques no Japão

"Parque Teppozu"

Projetado do arquiteto Kuro Kaneko, foi construído em 1935 e reformulado em 1962 na cidade de Tóquio. Devido à grande urbanização e densidade populacional da cidade, os parques infantis são, muitas vezes, os únicos espaços abertos para o lazer infantil, sendo popularmente conhecidos como "Pequenos Parques Públicos". Este é situado ao lado de uma escola primária, atendendo até 400 crianças por dia.



Ilustração 102 - Vista geral do parque. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustração 103 - Montanha de concreto para escalar. Fonte: BENGTTSSON, 1973.

"Parque Mitake"

Projeto de Kenzo Tange para a cidade de Tóquio. Esculpido geometricamente no solo, tira partido de diferenças de nível , sendo modelado totalmente com elementos artificiais.



Ilustração 104 - Vista superior. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 105 - Desníveis.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/WAS.htm> Acesso em: 2006.

"Parque Aato"

O projeto deste parque na cidade de Tóquio mistura formas abstratas e futuristas com cenários figurativos.

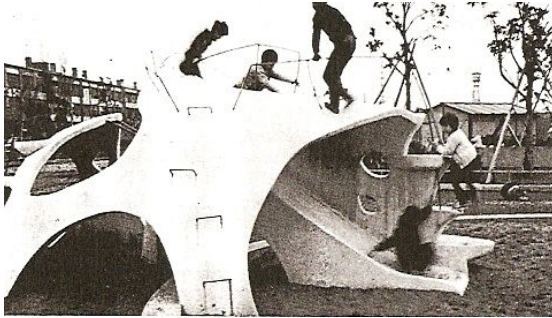


Ilustração 106 - Estrutura em forma de casca com funções múltiplas. Fonte: BENGTTSSON, 1973.

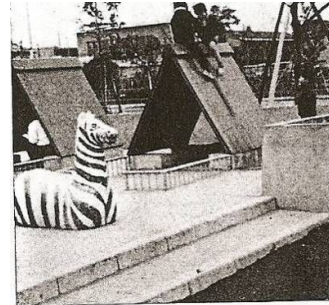
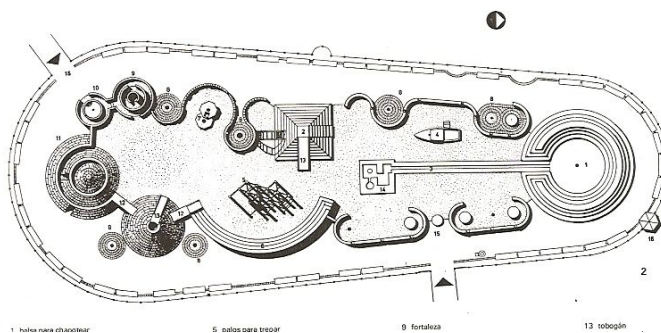


Ilustração 107 - Cabanas e esculturas de animais. Fonte: BENGTTSSON, 1973.

Parques nos Estados Unidos

"Parque Richard Dattner"

Localizado na rua 67 em Nova York, é o primeiro de uma série de parques infantis que são projetados no Central Park. Construído com fundos privados da empresa Estee Lauder, está em meio a uma área bastante arborizada e é todo cercado por um pequeno muro ondulado conformando espaços de estar e intercalando as atividades.



Ilustrações 108 - Implantação. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustração 109 - Labirinto de muros e cabanas. Fonte: BENGTTSSON, 1973.

Os Pocket Parks de Paul Friedberg

O arquiteto paisagista Paul Friedberg desenvolveu um sistema modular de encaixes para parques infantis que possibilitava a fácil montagem e desmontagem, caso houvesse a necessidade de trocar de lugar. Projetou vários parques em Nova York que foram chamados de *Pocket Parks* – Parques de Bolso, pelo fato de poderem ser implantados em pequenos terrenos em meio às edificações. Os elementos modulares compreendem tubos e módulos de concreto, tábuas de madeira e tubos de ferro, permitindo ser projetados de diversas maneiras.



Ilustração 110 - Módulos para bancos e pérgolas.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

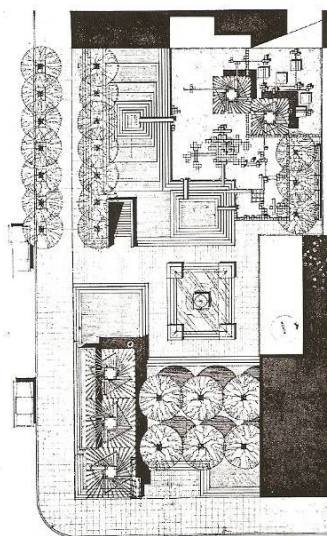


Ilustração 111 - Implantação de um dos parques.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

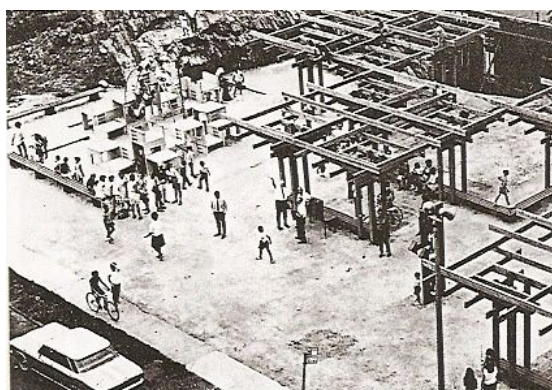


Ilustração 112 - Pérgolas.

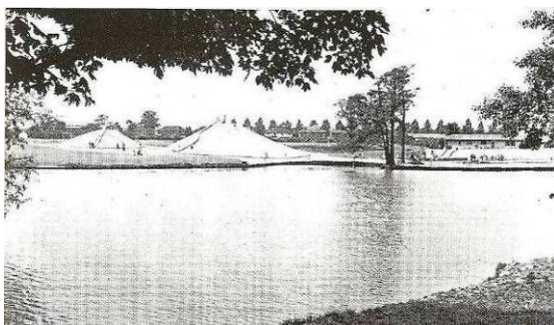
Fonte: BENGTTSSON, 1973.



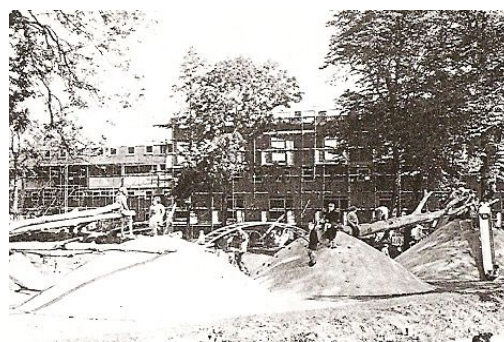
Ilustração 113 - Os bancos também fazem parte do sistema. Fonte: BENGTTSSON, 1973.

Os Parques de Mary Mitchell

Uma das características dos parques da arquiteta Mary Mitchell da Inglaterra, é a criação de elevações do relevo para a ambientação dos jogos.



Ilustrações 114 e 115 - Parque em Nuneaton. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 116 e 117 - "Chamberlain Gardens" em Birmingham. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustração 118 - "Chamberlain Gardens" em Birmingham. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustração 119 - Parque em Nuneaton. Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustrações 120 e 121 - Parque em Nuneaton. Fonte: BENGTTSSON, 1973.

Estudo de Caso

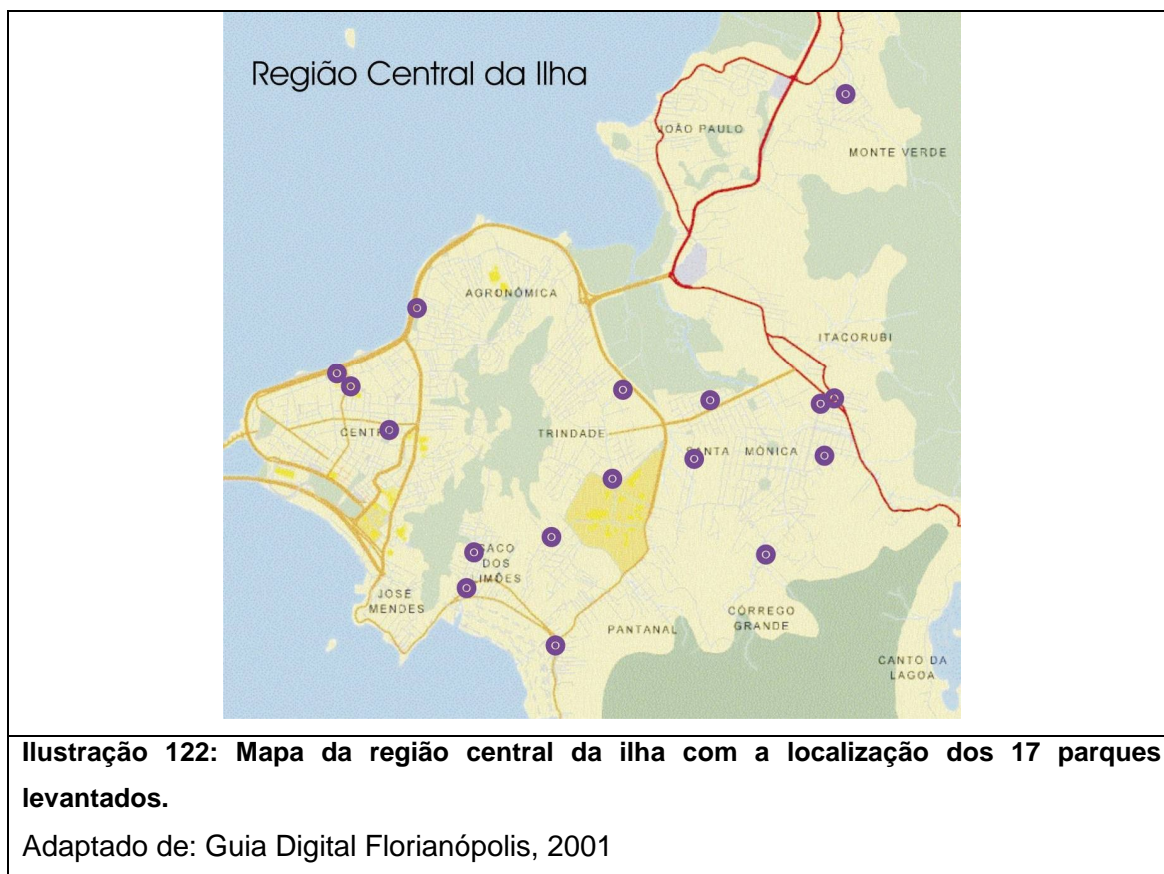
Após o estudo dos aspectos pedagógicos, psicológicos e sociológicos da atividade lúdica, a história e evolução dos Parques Infantis no Brasil e no Mundo, as questões relativas à vivência das crianças nos espaços da cidade e a amostragem de projetos arquitetônicos de referência sobre o tema abordado, narra-se neste capítulo, os procedimentos e resultados de um levantamento parcial dos Parques Infantis na cidade de Florianópolis. Uma das capitais do país em maior desenvolvimento e crescimento, alvo de migrações e turismo, a cidade apresenta grandes problemas urbanos a serem solucionados para promover uma melhor qualidade de vida para seus habitantes e visitantes. Uma destas questões diz respeito aos espaços públicos, que têm como uma de suas funções a de oferecer possibilidades de lazer infantil público e gratuito. Como qualquer outra cidade do Brasil e do Mundo contemporâneo, Florianópolis também vive o processo de esvaziamento e degradação dos espaços públicos e o de privatização e segregação dos espaços, inclusive de lazer.

Como já abordado no Capítulo 2, é de fundamental importância criar melhores condições para o uso dos espaços públicos, como uma das muitas maneiras de reverter o processo de alienação da sociedade em relação aos bens e ao espaço público.

O objetivo do levantamento físico realizado em uma parte dos Parques Infantis de Florianópolis é de, através do exame detalhado de uma situação real atual verificar se houve o empobrecimento destes espaços em relação ao que um dia foram no contexto nacional e mundial e também avaliar o potencial de suas propostas arquitetônicas em relação ao que se é possível desenvolver. O levantamento destes Parques pode servir de ilustração da situação atual de muitos parques infantis em cidades brasileiras e juntamente com as informações tratadas neste trabalho até então definir o contexto no qual serão formuladas as Diretrizes finais desta pesquisa para projetos de novos Parques Infantis.

3.1 ESTUDO DE CASO

Dentro da região denominada pela Prefeitura Municipal de Florianópolis como "Distrito Sede", foram levantados, no período de Junho a Setembro de 2006, 17 Parques Infantis nos seguintes bairros: Centro, Agrônômica, Santa Mônica, Itacorubi, Trindade, Carvoeira, Córrego Grande, Saco dos Limões e Monte Verde.



Para a listagem inicial dos parques existentes em Florianópolis, tomou-se como referência a lista oficial de Praças, Parques Públicos e Largos divulgada pela Prefeitura (Anexo 1), que conta com "73 praças, 15 parques públicos e 06 largos com uma área total em torno de 567,872 m² distribuídos entre a Ilha e o Continente. As praças, parques e largos situados na Ilha são de responsabilidade da Floram – Fundação Municipal do Meio Ambiente, enquanto as do Continente ficam a cargo da Secretaria Regional do Continente." (www.pmf.sc.gov.br/index.php?link=perfil&sublink=pracas. Acesso em 02/08/2006)

Dentre os 94 espaços listados pela Prefeitura, compreendendo Largos, Praças e Parques Urbanos, foram visitados apenas aqueles situados na região insular pertencentes aos bairros acima citados, somando 47 espaços (Apêndice 1). Neste levantamento, foram identificados 13 Parques Infantis, além de mais 4 unidades pertencentes a espaços não incluídos na relação da Prefeitura, totalizando o levantamento de 17 Parques Infantis. Dentre as 3 categorias de espaços públicos estabelecidas pela prefeitura, foram levantados 16 Parques Infantis na categoria "Praça" e 1 Parque Infantil na categoria "Parque Público",

A "Planilha de Avaliação" das praças foi dividida em 3 Partes, sendo a primeira referente a Dados Gerais, a segunda sobre as Características Físicas e a terceira sobre os Dados da Visita. No Apêndice 2 está a "Planilha de Avaliação" com o detalhamento de todos os critérios levantados e as especificidades de cada um deles.

Abaixo está reproduzido o modelo de um dos relatórios realizados.

B) CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	
B1) Entorno	
Uso	Residencial predominante, comercial e serviços
Tipologia	Edifícios residenciais 12 pavimentos
Padrão sócio-Econ.	Alto, médio-alto, médio. Região mais valorizada do centro da cidade.
B2) Praça:	
Categoria	Praça de Bairro
Usos	Passagem, estar, banca de revistas, acesso aos edifícios, "Castelinho", parque infantil, mini quadra de basquete.
Permeab. Visual	Visível
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto, bancos de ferro e madeira.
Iluminação Artificial	Postes altos
Vegetação	Grama, arbustos, palmeiras e árvores
B3) Parque:	
Relação c/ a praça	Pequena área cercada na porção norte da praça
Limites	Cerca metálica rígida
Acessos	1 portão
Equipamentos	1 equipamento de uso misto 2 conjuntos de gangorras 1 barra de ginástica
Materiais Equip.	Madeira, ferro, pneus, corrente, corda
Cores Equip.	Azul, vermelho, amarelo
Manutenção Equip.	Ruim: Tinta descascando, cordas desgastadas
Segurança Equip.	Ruim: Equipamentos muito próximos entre si e em relação à cerca.
Segurança Carros	Parcial: Está muito próximo ao estacionamento, porém sua entrada está voltada para a praça
Mobiliário	Bancos de madeira e ferro em mau estado
Iluminação Artificial	Postes altos
Piso	Areia
Vegetação	Grama nas bordas e palmeiras
Sol e Ventos	Parcial: Apenas a proteção dos prédios laterais.
Sons	Pássaros (pouco) e veículos (intenso)
Poluição Atmosférica	Não - Ambiente bem aberto, apesar dos carros
Microclima	Ruim
C) DADOS DA VISITA:	
Data da Visita	03/08/2006
Dia da Semana	Quarta-feira
Período Observado	11:30 - 12:30
Usuários Praça	Passagem intensa (saída da escola), espera, leitura e reunião
Usuários Parque	2 crianças de 4 anos e 3 adultos acompanhantes
Perfil Usuários	Pais, babás e avós com crianças moradores da região e de passagem após o turno escolar
Maior uso brinq.	Equipamento de uso misto
Observações Pessoais:	O parque não é visualmente atrativo - cores pálidas, equipamentos tradicionais. Espaço apertado e oprimido pelos edifícios laterais. Crianças brincaram mais tempo na motoquinha de aluguel do que no parquinho. Poucos adultos participaram na brincadeira dos filhos. Crianças menores tiveram dificuldade de interagir nos equipamentos. Próximo às escolas Menino Jesus e Catarinense, faz clara relação com o Largo São Sebastião. Um dos usuários do parque foi de carro até o local.

Quadro 1: "Relatório Individual"



Vista Panorâmica a partir do estacionamento da Av. Rubens de Arruda Ramos



Vista Panorâmica a partir do Largo São Sebastião - Rua Almirante Lamego



Espaços de Estar



Espaços de Estar



Banca de Revistas e aluguel de motoquinhas.



Mini-quadra de Basquete



Acesso Ed. Van Gogh



Acessos de Serviço - Ed. The Palace

Imagens do Parque Infantil



Barras de Ginástica



Gangorras



Equipamento de Uso Misto



Gangorras



Equipamento de Uso Misto



Pintura Desgastada



Banco em mal estado



Banco em mal estado

Fonte: Arquivo Pessoal

Em uma segunda etapa, após a organização dos "Relatórios Individuais", foi elaborado um "Quadro Comparativo" (Apêndice 3), que contempla de forma resumida os dados da Parte B (Características Físicas) dos "Relatórios Individuais". Este segundo relatório teve como objetivo uma visualização panorâmica de todos os parques a fim de comparar os dados entre eles.

Em uma terceira etapa, tendo como base o "Quadro Comparativo", foi elaborado um "Quadro Síntese". Este somatório contém o resultado quantitativo de cada uma das categorias da planilha de avaliação. Ou seja, para cada categoria foram somadas as respostas e organizadas em forma de tabela e gráfico simplificado. Dependendo do tipo de informação, foram utilizadas 2 maneiras para a somatória das respostas:

1) Respostas Múltiplas: Exemplo: Na categoria "Usos do Entorno", várias respostas poderiam ser assinaladas na planilha, pois um mesmo local pode apresentar vários usos ao mesmo tempo, portanto o somatório total das respostas pode ser mais que 17 (quantidade total de parques).

2) Respostas Únicas: Exemplo: Na categoria "Permeabilidade Visual", apenas 1 resposta poderia ser assinalada dentro de 3 opções, portanto, a somatória final será sempre 17 Parques.

Uma das categorias foi dividida em duas formas diferentes de resposta, a "Equipamentos do Parque". Na primeira somatória de respostas chamada "Tipos", soma-se a presença ou não de um determinado equipamento e na segunda somatória "Quantidade Total", soma-se quantos exemplares de cada equipamento são encontrados nos parques.

Abaixo está o "Quadro Síntese" das praças.

CATEGORIA ENTORNO		
Critérios	Praças	Gráfico
Usos		
Residencial	17	
Comercial	14	
Serviço	14	
Institucional	6	
Tipologia		
Casas	16	
Edifícios 12 Pavtos	4	
Edifícios 6 a 8 Pavtos	4	
Edifícios 3 a 6 Pavtos	4	
Edifícios Especiais	2	
Padrão Socio-econômico		
Alto	6	
Médio-Alto	14	
Médio	17	
Médio-Baixo	11	
Baixo	9	
CATEGORIA PRAÇA		
Critérios	Praças	Gráfico
Categoria		
Parque de Praça Principal	7	
Parque de Bairro	5	
Parque de Vizinhança	5	
Usos		
Passagem	15	
Estar	15	
Quadra	6	
Ponto de ônibus	5	
Centro Comunitário	3	
Lanchonete	3	
Campo de Areia	2	
Chafariz	2	
Estacionamento	2	
Banca de Revistas	2	
Outros Usos	10	
Permeabilidade Visual		
Visível	13	

Semi-Visível	4	
Mobiliário		
Bancos	15	
Mesas	12	
Iluminação		
Postes Altos	7	
Postes Médios	6	
Postes Baixos	6	
Refletores	4	
Vegetação		
Árvores	15	
Arbustos	16	
Gramma	15	
Palmeiras	5	
Flores	1	I
CATEGORIA PARQUES		
Critérios	Parques	Gráfico
Relação com a Praça		
Pequena área	9	
Grande área	7	
Toda a extensão	2	II
Limites		
Vegetação	5	
Bancos	3	
Edificações	2	II
Cercas Metálicas	6	
Muros e Muretas	3	
Não há	3	
Acessos		
1 Acesso	5	
2 Acessos	4	
3 Acessos	3	
Aberto	5	
Equipamentos (Tipos)		
Equipamento de Uso Misto	16	
Gangorra	14	
Balanço	13	
Torre de Pneus	7	
Barra de Ginástica	7	
Balanço de Cadeirinha	6	
Tanque de Areia	4	
Gira Gira	2	II
Escalador	1	I
Túnel	1	I
Escorregador	1	I
Cabana	1	I
Vai e Vem	1	I
Equipamentos (total de conjuntos)		
Equipamento de Uso Misto	19	
Gangorra	19	

Balanço	26	
Torre de Pneus	8	
Barra de Ginástica	9	
Balanço de Cadeirinha	8	
Tanque de Areia	4	
Gira Gira	2	
Escalador	1	
Túnel	1	
Escorregador	1	
Cabana	1	
Vai e Vem	1	
Materiais		
Madeira	17	
Ferro	15	
Corrente	15	
Pneus	14	
Cordas	12	
Fibra	2	
Concreto	1	
Cores		
Azul	16	
Vermelho	16	
Amarelo	16	
Verde	12	
Laranja	10	
Marrom	2	
Turquesa	1	
Rosa	1	
Manutenção		
Bom	3	
Razoável	2	
Ruim	11	
Péssimo	1	
Segurança Equipamentos		
Bom	6	
Ruim	11	
Segurança Carros		
Protegido	12	
Semi-Protegido	3	
Exposto	2	
Mobiliário		
Bancos	13	
Mesas	5	
Não Há	4	
Iluminação		
Postes Altos	5	
Postes Médios	4	
Postes Baixos	4	
Refletores	1	
Usa a iluminação da praça	3	
Não Há	1	
Piso		

Areia	11	
Areia Grossa	3	
Brita	2	
Brita Fina	2	
Gramma	2	
Vegetação		
Gramma	9	
Árvores	8	
Arbustos	7	
Palmeiras	3	
Não Há	4	
Sol e Ventos		
Protegido	2	
Parcialmente Protegido	8	
Exposto	7	
Sons		
Pássaros	10	
Pássaros (pouco)	7	
Carros (intenso)	6	
Carros (pouco)	6	
Ônibus (intenso)	5	
Ônibus (pouco)	2	
Poluição Atmosférica		
Sim	3	
Não	14	
Microclima		
Bom	9	
Ruim	8	

Quadro 2: "Síntese".

3.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE AS INFORMAÇÕES LEVANTADAS

Após a análise dos "Relatórios Individuais", do "Quadro Comparativo" e do "Quadro Síntese", foram feitas considerações sobre as principais categorias levantadas através das "Planilhas de Avaliação". Além das considerações sobre os Dados Gerais e Características Físicas, também são observadas questões tendo como base os dias visitados, um conhecimento prévio sobre o funcionamento da cidade e o significado que cada bairro ou vizinhança tem para esta como um todo. A partir destas pode-se tirar algumas conclusões ou reflexões sobre o potencial de uso de cada parque. Vale ressaltar que as informações qualitativas dizem respeito aos dias visitados e as pessoas entrevistadas, não tendo havido um levantamento sistemático em cada local e população.

A seguir estão as considerações sobre cada categoria de análise:

Sobre os Dados Gerais:

Em relação a este aspecto pode-se citar o fato de que nem todas as Praças estão listadas na relação apresentada pela Prefeitura. Através de uma pesquisa paralela no Guia Digital de Florianópolis (2001), foram identificadas, na região estudada, mais 4 praças. Como este guia também foi realizado pela Prefeitura de Florianópolis, constata-se uma desorganização de informações em relação aos espaços públicos. Somando-se a este fato, foram identificadas, através de passeios pela cidade, mais 2 praças, ambas não pertencentes em nenhum dos documentos da Prefeitura.

Sobre as Características Físicas do Entorno:

Os dados encontrados nas categorias Uso, Tipologia e Padrão Sócio-econômico não trazem informações inéditas, pois refletem a realidade geral dos bairros levantados e mostram que existem parques nos mais diversos contextos da cidade.

Sobre as Características Físicas da Praça:

1) Categoria: Foram levantados 9 bairros, sendo que são encontrados Parques Infantis em Praças Principais de 7 bairros e Praças Secundárias e de Vizinhança de 6 bairros. Estes dados demonstram a existência de um ou mais Parques em cada bairro. É uma boa quantidade em relação a outras capitais, como São Paulo (OLIVEIRA, 2004), porém, ao se observar o mapa da região central de Florianópolis, nota-se, dentre os bairros levantados, grandes áreas sem a presença de parques, como por exemplo, os bairros da Agrônômica e Pantanal, parte central do Santa Mônica, parte inicial do Itacorubi, parte sul do Centro. Tais distâncias tornam difícil o acesso não motorizado a estes locais por usuários mais distantes.

2) Usos: Os usos de Estar e Passagem predominam como uma característica histórica no que diz respeito a praças. Quadras foram encontradas em apenas 6 das 17 Praças visitadas, o que demonstra uma carência de equipamentos de lazer para adolescentes e adultos, o que poderia atrair mais usuários para os espaços públicos. Os demais usos são contemplados proporcionalmente ao tamanho e importância urbana da praça.

3) Permeabilidade Visual: A maior parte dos parques foram considerados como visíveis e apenas 4 como parcialmente visíveis. Por um lado, a não visibilidade é ocasionada pela grande quantidade de vegetação existente, dando uma sensação de abrigo, mas por outro lado, este aspecto pode dar um caráter de perigo à praça, pela falta de vigilância dos transeuntes da cidade.



Ilustração 123 – Praça D. Pedro I - O parque é isolado da rua por uma fileira de árvores (à esquerda da foto) Fonte: Arquivo Pessoal

4) Mobiliário: A variedade de mobiliário de estar compreende apenas bancos e mesas. Não há grande variação de design e materiais nestes equipamentos. Um dos elementos que se destacam são os bancos contínuos que permitem uma grande possibilidade de uso, podem ser desenhados em formas curvas, servem para conformar espaços e também podem ajudar na proteção em relação com a rua.



Ilustração 124 – Praça Celso Ramos – Banco contínuo ao redor do parque
Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 125 – Parque Infantil Dona Dilma – Banco contínuo ao redor do parque.
Fonte: Arquivo Pessoal

5) Iluminação Artificial: Sempre há a presença de iluminação, porém, como as Praças não foram visitadas à noite, não foram levantados dados sobre a suficiência da luminosidade, apenas sobre a quantidade de pontos de luz.

6) Vegetação: A vegetação nas Praças visitadas é geralmente significativa, porém há poucos campos gramados para sentar ou correr. A vegetação está, na quase totalidade dos casos, limitada a canteiros ao redor dos espaços de passagem, portanto, não promovendo muito contato com os usuários. Quanto a presença de flores, elas são praticamente inexistentes.



Ilustração 126 – Praça Celso Ramos – Vegetação apenas ao redor do parque.

Fonte: Arquivo Pessoal

Sobre as Características Físicas do Parque:

1) Relação com a praça: Apenas dois parques compreendem a totalidade do espaço da Praça e como uma praça apenas com o uso de parque infantil não necessita de uma grande área, muitos Parques deixam de ser construídos em inúmeras áreas que já pertencem à comunidade, que são aquelas doadas em decorrência da implantação de loteamentos, por falta de verba ou iniciativa.



Ilustração 127 – Parque Infantil Dona Dilma – Ocupa toda extensão do terreno.

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 128 – Parque da Rua Prof. Bento Águido Vieira – Ocupa toda a extensão do terreno.

Fonte: Arquivo Pessoal

2) Limites: Os espaços dos Parques são geralmente isolados da praça por motivo de segurança. As vantagens do cercamento através de cercas vivas ou canteiros de arbustos é criar um clima agradável dentro do parque, porém, se a vegetação for muito alta, ela pode barrar a visualização interna e criar uma situação de perigo por causa do isolamento. Já as cercas metálicas remetem a grades, prisões e certamente não promovem uma boa

ambientação para as crianças. Algumas soluções interessantes encontradas dos levantamentos, foi a separação através de bancos contínuos, onde os adultos podem permanecer e também a solução de "colinas" gramadas como barreira de proteção.



Ilustração 129 – Praça Martinho Lutero – Cercada com grades altas

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 130 – Praça Caiçara – Protegida da rua por pequenas colinas

Fonte: Arquivo Pessoal

3) Acessos: A maior parte dos parques possui poucos acessos. Por um lado promove segurança, porém, em alguns casos, devido ao grande tamanho do parque ou à sua inserção na malha urbana, mais acessos seriam bem vindos para aumentar a permeabilidade. Já os parques abertos dividem-se entre aqueles que estão abertos por estarem bem centralizados na praça, e aqueles que causam grande risco às crianças pela proximidade com a via.



Ilustração 131 – Praça Abdom Batista – Nenhuma proteção em relação à rua

Fonte: Arquivo Pessoal

4) Equipamentos: Observa-se, através do levantamento, que a maior parte dos parques apresenta 3 equipamentos em evidência, a Gangorra, o Balanço e o Equipamento Multi-Uso, este combinando várias funções, entre elas o escorregador. Sem dúvida, estas são as funções mais antigas e tradicionais dos Playgrounds desde seu surgimento há 123 anos. Outros equipamentos também se fazem presentes, porém em menor frequência. Os brinquedos, com algumas exceções, não apresentam diferenciação nem zoneamento para diferentes faixas etárias, sendo que o único equipamento que apresenta alguma adaptação para crianças menores são os balanços de cadeirinha, além destes, os tanques de areia também atraem as crianças menores. Na maior parte dos casos, todos os equipamentos funcionam de forma independente e isolada, necessitando estar afastados uns dos outros para garantir a segurança, portanto, não há elementos de integração, nem visual, nem de uso. Quanto à forma dos brinquedos, com exceção das casinhas e das pontes dos Equipamentos Multi-uso, não configuram formas nem figurativas, nem abstratas, seu design é resultante essencialmente de sua sustentação estrutural.



Ilustração 132 – Praça Celso Ramos – Balanço de Cadeirinha

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 133 – Praça Santos Dumond – Equipamento Multi Uso

Fonte: Arquivo Pessoal

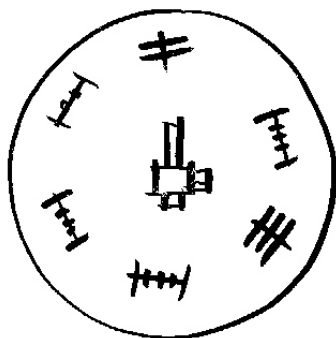


Ilustração 134 – Croqui esquemático da implantação da Praça Irmã Tereza Kock. Este parque apresenta a configuração comum dos parques em Florianópolis – equipamentos menores dispostos ao redor do terreno e um equipamento multiuso ao centro.
Fonte: Arquivo Pessoal

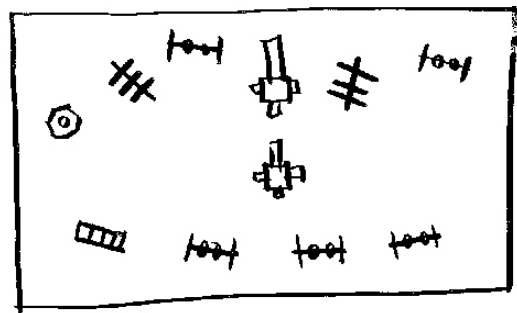


Ilustração 135 – Croqui esquemático da implantação da Praça Getúlio Vargas. Semelhante à Praça Irmã Tereza Kock, apresenta os equipamentos menores dispostos ao redor do terreno e os equipamentos multiuso ao centro.
Fonte: Arquivo Pessoal

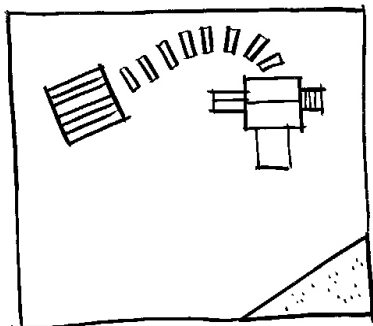


Ilustração 136 – Croqui esquemático da implantação da Praça D. Pedro I. Com uma configuração diferente das demais apresentadas, o projeto deste parque propõe uma interligação entre os equipamentos.
Fonte: Arquivo Pessoal

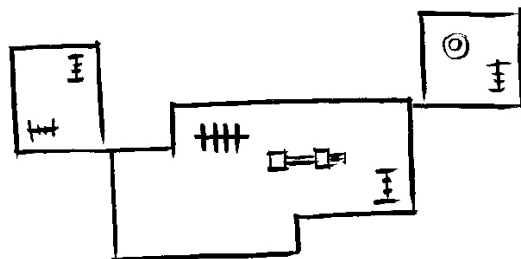


Ilustração 137 – Croqui esquemático da implantação da Praça Santos Dumont. Este parque, através de desníveis e pequenas barreiras, cria diferentes ambientes, sendo um deles com equipamentos para crianças menores. Fonte: Arquivo Pessoal

5) Materiais equipamentos: Os materiais são semelhantes em todos os parques visitados. Sua estrutura é em tronco de eucalipto e os demais materiais constituem os elementos acessórios. As variações de textura, na maior parte dos casos, estão apenas entre a madeira descascada, o metal liso, as cordas e os pneus.

6) Cores equipamentos: As cores primárias são as predominantes, das secundárias apenas o laranja e o verde. O marrom algumas vezes é utilizado enfatizando a característica natural da madeira. E em apenas dois casos, identificou-se a presença de cores terciárias, como o rosa e o turquesa.



Ilustração 138 – Praça Getúlio Vargas – Equipamento com tom de rosa.

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 139 – Praça Caiçara – Equipamento com tom de turquesa.

Fonte: Arquivo Pessoal

7) Manutenção equipamentos: É freqüente a falha da manutenção nos equipamentos no que diz respeito a peças quebradas ou ausentes e pinturas desgastadas. Também há falha na manutenção da areia e brita dos pisos e dos bancos.



Ilustração 140 – Praça Edson Pereira do Nascimento – Balanço quebrado

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 141 – Praça Getúlio Vargas – Gira-gira quebrado

Fonte: Arquivo Pessoal

8) Segurança equipamentos: Não foram realizados testes de segurança com os equipamentos, porém, nota-se em alguns casos, falha nos guarda-corpos dos Equipamentos Multi-uso, partes quebradas e pontiagudas e também o excesso de proximidade entre os brinquedos.



Ilustração 142 – Praça Osni Ferreira– Equipamento Multi Uso sem guarda corpo.

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 143 – Praça dos Namorados– Espaço apertado

Fonte: Arquivo Pessoal

9) Segurança Carros: Este critério está relacionado aos limites do Parque. Quanto mais aberto, maior será o risco de acidentes. Porém, em alguns casos, estão tão próximos à vias, que cercas metálicas não são suficientes para barrar um carro desgovernado.



Ilustração 144 – Praça da rua Prof. Bento Águido Vieira – Brinquedo muito próximo à rua e espaço de manobra dentro do parque.

Fonte: Arquivo Pessoal

10) Mobiliário: 4 parques não possuem mobiliário de estar. Este é um fator que muito influencia em sua utilização. É de grande importância promover espaços para os adultos acompanhantes ficarem enquanto cuidam de seus filhos ou deixarem seus pertences enquanto estão junto com eles nos equipamentos.



Ilustração 145 – Praça Martinho Lutero – Parque sem espaço de estar.

Fonte: Arquivo Pessoal

11) Iluminação Artificial: Grande parte dos parques possuem iluminação com postes altos e médios. Porém, além destas, a presença de iluminação baixa é também interessante para facilitar a utilização dos Parques à noite, pelo fato de causar menos sombras entre os equipamentos e estar mais próximo à escala humana.

12) Piso: A areia está presente na quase totalidade dos parques. Sem dúvida, em comparação com a brita, ela proporciona maior conforto e segurança. Porém sua manutenção deve ser rigorosa para que não formem poças ou acúmulos de sujeira. O piso de grama em parques de menor utilização, proporcionam um ambiente agradável de contato com a natureza.



Ilustração 146 – Praça Martinho Lutero – As valas que se formam sobre os balanços promovem o acúmulo de água em épocas de chuva.

Fonte: Arquivo Pessoal

13) Vegetação: O uso da vegetação dentro dos parques é menor do que na praça como um todo e está configurada da mesma maneira que nesta. Em nenhum dos casos, houve uma real integração da vegetação com os equipamentos. A maior parte da vegetação

utilizada são árvores e palmeiras, em menor quantidade se encontram arbustos, e as flores são inexistentes. Quando existentes, as árvores proporcionam sombra e protegem dos ventos, porém, na maior parte dos casos, elas estão distantes dos equipamentos de jogo e não sombreiam estas áreas nem as áreas centrais dos parques.

14) Sol e Ventos: Poucos são os parques que estão protegidos contra a forte incidência de sol e ventos. Pelo fato de as árvores e arbustos estarem geralmente nas bordas, e não entre os equipamentos, elas não protegem o seu espaço de uso.



Ilustração 147 – Praça dos Namorados – Parque exposto aos ventos vindos da Beira mar.

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 148 – Praça Martinho Lutero – Parque sem nenhuma proteção através de vegetação.

Fonte: Arquivo Pessoal

15) Sons: A presença de pássaros, devido a vegetação, é marcante em todos os parques. Porém, em muitos deles, o som de carros e ônibus é um fator agravante para o conforto auditivo dos usuários.

16) Poluição: Apesar da presença de carros, foram identificados poucos casos em que o nível de poluição era sensível sem instrumentos de medição. Coincidindo com ruas de grande movimento de ônibus, densidade populacional e gabaritos altos.

17) Microclima: Como uma junção de vários aspectos de conforto ambiental, os parques foram divididos quase que igualmente entre bom e ruim microclima. Em alguns casos, uma característica era ruim, porém outra a superava.

É evidente que questões que seriam melhor representadas através de instrumentos de medição foram apenas avaliadas de acordo com sensações físicas, porém, sem dúvida, não deixam de representar um quadro geral da realidade existente.



Ilustração 149 – Praça Santos Dumond – Apesar de estar próxima a vias de grande tráfego, a vegetação abundante proporciona um ambiente agradável ao lugar.

Fonte: Arquivo Pessoal

Sobre os Dados das Visitas:

Para cada parque foram relatadas (Apêndice 4) observações sobre como estava sendo utilizado o local no momento, sobre seus aspectos peculiares e sobre as sensações que o ambiente transmitia. Abaixo estão algumas considerações sobre os Parques que apresentaram alguma diferenciação em relação ao todo:

Monte Verde – Praça Osni Ferreira: O parque infantil localizado nesta praça é um dos menores encontrados nos levantamentos. Constitui-se de um espaço com um equipamento de uso misto já bem desgastado e um outro espaço com túneis de concreto e um escalador em degraus também de concreto. A visita a este local foi realizada em um domingo nublado no período da tarde. A Praça se localiza em um amplo terreno com desníveis implantado em meio a um loteamento de casas, sendo possível seu acesso sem atravessar vias. Dentro dela, inúmeras funções se mesclam e atendem a todas as idades: duas grandes quadras, um riacho, caminhos pavimentados para passear ou andar de bicicleta, espaços de estar, coreto e centro comunitário. O que mais impressionou neste local, foi o intenso uso de seus espaços, haviam pessoas de todas as idades, todos os locais estavam sendo amplamente utilizados e a presença da natureza é marcante.



Ilustrações 150 e 151 – Praça Osni Ferreira

Fonte: Arquivo Pessoal

Itacorubi – Praça do Conselho Condominial do Itacorubi: Nesta praça, ocorre o mesmo tipo de utilização da Praça Osni Ferreira, adultos e adolescentes utilizavam uma quadra, enquanto mães e crianças utilizavam o parque. Porém, diferentemente do exemplo anterior, o espaço da praça está separado da comunidade, de um lado por uma rua, e de outro, por uma rodovia. Deste modo, a praça não promove a integração entre as diferentes populações que estão separadas pela Rodovia. Outro fator que também prejudica o fluxo de uso na praça é o seu formato linear, sendo que a comunicação entre a quadra, o parque e os demais espaços de estar acontece de modo desconexo.



Ilustração 152 – Praça do Conselho Condominial do Itacorubi e Praça Caiçara – As duas partes do bairro são separadas pela Rodovia Admar Gonzaga.

Fonte: Arquivo Pessoal

Centro - Praça D. Pedro I: Esta praça está localizada em um terreno entre o Hospital Celso Ramos e a Avenida Othon Gama D'Eça. Seu espaço é fundamentalmente freqüentado pelos usuários do hospital e clínicas próximas. Um espaço com vegetação marcante, promove um ambiente agradável e isolado da Avenida. O que se destaca no seu Parque Infantil em relação aos demais visitados é o fato de ele ser o único onde seus

equipamentos estão locados de forma integrada. O conjunto único dentre a amostra é composto por um percurso de usos que vai desde uma torre com escorregadores, que se conecta a uma passagem sobre arcadas de madeira e pneus e finaliza em uma cabana de madeira. Apesar de estar conformado em um pequeno espaço, o fato de serem equipamentos interligados, confere a este parque um diferencial em termos de projeto arquitetônico.



Ilustração 153 – Praça D. Pedro I – Equipamentos integrados

Fonte: Arquivo Pessoal

Trindade – Praça Santos Dumont: Um dos maiores parques infantis de Florianópolis, seu espaço destaca-se pela forte presença de vegetação. Não apenas ao redor do parque, mas longo de todo o terreno, grandes árvores estão dispostas, conformando um "teto" vegetal sobre os equipamentos e isolando em relação às vias. Outro diferencial é a segmentação do espaço em vários ambientes em diferentes níveis, sendo que em um deles, encontram-se os balanços para crianças menores.



Ilustração 154 – Praça Santos Dumont – Vegetação exuberante e diferença de níveis.

Fonte: Arquivo Pessoal

Considerações Gerais sobre o Levantamento:

Através dos Levantamentos de Campo, pode-se visualizar uma imagem geral da realidade dos Parques Infantis em Florianópolis, e que também faz parte da forma que o país como um todo tem de encarar estes espaços. Comparando esta realidade atual com a própria história de nossos parques e de alguns exemplos de outras cidades e países, percebe-se claramente que é possível propor espaços lúdicos significativamente mais interessantes para a criança e para toda família.

O que se observa nos levantamentos realizados é o evidente processo de empobrecimento que os parques infantis públicos brasileiros sofreram nas últimas décadas, isto se reflete na padronização das soluções, na falta de identificação com o local onde está inserido, sendo que as propostas acrescentam poucas informações no sentido de propor diretrizes para novos projetos. Ao invés disso, chegam a ser anti-exemplos do que se oferecer às crianças. Confirmou-se de certa forma o "descaso" que a população tem demonstrado nos últimos tempos em relação aos espaços públicos, pois sua utilização é bem inferior à sua capacidade. Nota-se também a grande disparidade de apropriação entre diferentes espaços públicos, fato que nem sempre está relacionado ao tamanho, à qualidade ou à manutenção dos equipamentos, mas está muito mais relacionado à importância que uma comunidade dá a um certo espaço, seu significado para esta, em como este espaço está inserido dentro do contexto urbano, sua ambiência, entre outros fatores. Ou seja, parques infantis com uma infra-estrutura bastante simples podem apresentar um maior potencial de uso do que parques maiores e com maior variedade de equipamentos dependendo de como a praça como um todo está inserida no meio urbano e como a população se apropria deste espaço.



Ilustração 155 – Praça Osni Ferreira – Um dos parques mais simples, porém com grande potencial de uso devido a sua inserção no bairro e as demais funções que a praça oferece à comunidade. Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 156 – Praça Celso Ramos – Parque amplo e com muitos equipamentos, porém é um espaço de pouco uso e marginalizado. Fonte: Arquivo Pessoal

3.4 ENTREVISTA COM DEPARTAMENTO DE PROJETOS DA PREFEITURA

Com o objetivo de acrescentar informações ao levantamento dos Parques Infantis em Florianópolis foi realizada uma entrevista no departamento de projetos do IPUF (Instituto de Planejamento Urbano de Florianópolis) em Dezembro de 2007, onde foi possível esclarecer algumas questões sobre o processo de projeto e implantação dos parques. Apresenta-se a seguir os principais pontos abordados na entrevista:

Os projetos das Praças e dos Parques Infantis da cidade são elaborados pelos arquitetos e estagiários do Departamento de Projetos do IPUF de acordo com as demandas. Muitos dos projetos são realizados em consequência da iniciativa de vereadores que encaminham à prefeitura as reivindicações de uma determinada comunidade. Porém, muitas destas ações não são continuadas após a etapa de projeto, sendo que alguns nem chegam a ser executados por falta de força política e verbas destinadas a este fim.

Em relação ao Programa de Necessidades, em muitos casos é a própria comunidade, ao exigir algum espaço de lazer, que realiza a lista de funções que ela almeja para o local e, algumas vezes, os Parques Infantis não são solicitados.

De acordo com a Lei complementar n.001 do Plano Diretor do Distrito Sede do Município de Florianópolis, uma porcentagem dos novos loteamentos devem ser deixados para área de lazer. Porém estes espaços acabam se transformando em terrenos baldios e nenhum equipamento ou infra-estrutura é implantada nestes lugares.

Art. 198 - A localização dos equipamentos urbanos e comunitários e o traçado do sistema viário obedecerão ao disposto nos mapas do Anexo I ou, inexistindo nestes, às diretrizes do Órgão Municipal de Planejamento.

§1º - Todos os projetos de parcelamento do solo (loteamentos e desmembramentos) deverão ter anuência prévia do órgão de Planejamento antes da sua aprovação final pela Prefeitura.

§2º - Incluem-se dentre as exigências obrigatórias dos artigos 35 e 37 da Lei 1215/74 o projeto e a execução da arborização de vias e do paisagismo de áreas verdes de lazer (AVL).

§3º - Em todos os projetos de parcelamento do solo o percentual mínimo de AVL será de 10%(dez por cento) e o de ACI 5% (cinco por cento).

Art. 199 - Nos projetos de parcelamento a exigência de áreas para sistema viário, e equipamentos urbanos e comunitários será proporcional à densidade proposta para o empreendimento, obedecido os mínimos previstos na legislação de parcelamento do solo e nesta Lei.

Parágrafo Único - Quando, em função da densidade proposta, as áreas necessárias ao sistema viário e equipamentos urbanos e comunitários forem inferiores ao mínimo exigido pela legislação de parcelamento do solo, o excedente será entregue ao Município na forma de lotes dominiais a serem utilizados como reserva para a implantação de equipamentos urbanos e comunitários.

Em relação aos equipamentos de playground, são realizadas licitações para a compra e instalação dos mesmos nas praças projetadas pela prefeitura. Os equipamentos pré-fabricados são locados em quantidade proporcional ao tamanho das áreas que são deixadas das praças para a função de Parque Infantil. Em alguns projetos ainda não executados analisados durante a visita ao IPUF, observou-se a presença de equipamentos não pré-fabricados, projetos exclusivos que foram desenhados por sua equipe técnica.

Segundo técnico do IPUF, existe uma limitação em implantar projetos mais elaborados de equipamentos de Parques Infantis. Segundo ele, a prefeitura tem dificuldade de acompanhar a execução de obras mais complexas, sendo mais prático, econômico e seguro terceirizar este trabalho ao comprar equipamentos prontos das fábricas da região. A maior parte dos parques mais recentes foram fabricados por uma mesma empresa que presta serviços para a Prefeitura, por isso a semelhança nos equipamentos.

Capítulo 4

DIRETRIZES PARA PROJETOS DE PARQUES INFANTIS

Tendo como base os estudos realizados até então, apresenta-se aqui as diretrizes formuladas, ou seja, princípios gerais que podem reger o projeto arquitetônico e o funcionamento de um parque infantil. Estas visam atender da melhor maneira as necessidades da criança em relação a seu convívio no espaço urbano, sua socialização e a estimulação de seus sentidos e imaginação.

Ao estudar as origens e as diferentes propostas para parques infantis percebe-se que o modelo que obteve resultados mais significativos no Brasil e também no mundo, foi a proposta de Parques Infantis de Recreação Dirigida, devido a amplitude de suas possibilidades de uso e também pela sua integração com a comunidade local. No Brasil, este modelo foi influenciado pelos ideais da Escola Nova e pela iniciativa de Mário de Andrade. Na cidade de São Paulo é onde pode-se observar projetos em que foi concedida grande atenção e importância à atividade lúdica da criança. Gomes (2003) narra ainda experiências semelhantes às realizadas em São Paulo que também aconteceram em Porto Alegre, de 1926 a 1955, e em Brasília, de 1943 a 1964. Estes dados mostram que várias iniciativas foram implementadas no país a fim de valorizar e incentivar o lazer infantil, porém geralmente não são continuadas por fatores como redirecionamentos de diretrizes políticas, mudanças de governos, limitações de verbas, entre outros.

Apesar destas iniciativas bem sucedidas já realizadas no país com o objetivo de aperfeiçoar os espaços de lazer infantil e também de interagir com as crianças e a comunidade, a situação atual encontrada na cidade de Florianópolis, e pode-se dizer também em grande parte do país, é bastante diferente. Hoje, não só os Parques Infantis, mas os espaços públicos de modo geral, estão em decadência devido ao abandono, à depredação, à violência, à manutenção precária e à padronização e limitação das soluções arquitetônicas.

Retomando as idéias de Bordieu (1998), a história de apogeu e declínio dos parques infantis brasileiros é um exemplo de conquista social que um dia o Brasil já desfrutou e que hoje, quase 50 anos após a extinção do programa de Parques Infantis defendido pelo Escolanovismo, já não mais desfruta. O fato de um dia o País ter alcançado tal nível de qualidade em relação ao lazer infantil, justifica a importância de se resgatar esta história e estudar maneiras de implantá-la novamente nas cidades atuais.

Cabe aqui retomar o fato, já apresentado neste trabalho, que um dos fatores que desencadeou o desaparecimento da proposta de Parques de Recreação Dirigida, foi a transformação do sistema educacional com a criação da Educação Infantil na década de 60. Quando as novas creches de Educação Infantil tomaram os espaços dos grandes parques de recreação dirigida, foi como se um uso fosse substituído pelo outro, houve assim uma transferência de prioridade. Os parques de recreação dirigida deixaram então de existir e os novos parques construídos a partir de então continuaram o modelo mais simples e padronizado iniciado na década de 50 e que vem deles o modelo que se encontra atualmente no país.

Não se pode negar que a Educação Infantil veio para fortalecer o sistema educacional no país. Porém, seu envolvimento com a cidade e com a comunidade é bem diferente da proposta de recreação dirigida. Uma creche não é um espaço público aberto como um parque, ao contrário, possui a mesma característica da escola, sendo um espaço fechado e limitado em sua abrangência na sociedade. Além disso, são separadas em instituições públicas e privadas e este fato faz com que haja segregação, dificultando a convivência de crianças com várias condições econômicas e culturais e entre as várias etapas do ciclo vital: crianças, adolescentes, adultos e idosos, como acontece em uma praça, por exemplo. Além disto, o jardim de infância não oferece todas atividades dos extintos parques de recreação, seu espaço aberto é menor e há uma maior permanência em espaços fechados. De forma resumida, pode-se afirmar que o espaço para Educação Infantil não pode ser um substituto do Parque Infantil, pois se caracteriza por ser uma outra forma de ação na infância e, na verdade, devem atuar como equipamentos complementares.

Como proposta de diretrizes para novas projetos de parques infantis públicos, este trabalho defende repensar como um dos elementos centrais a recreação dirigida, retomar suas qualidades e possibilidades. Os espaços públicos para crianças não necessitam apenas de equipamentos melhores, mas também de acompanhamento, cuidado e programas de motivação. Segundo o recreador Arvid Bengtsson (1973), o espaço físico é um meio e não um fim, não adianta um parque ser excelente em sua proposta espacial se não há acompanhamento. Para o autor, a verdadeira identidade de um parque infantil existe quando há um acompanhamento que promove a socialização e a cooperação entre crianças, que estimule seu uso como espaço público, trazendo segurança e ampliando as possibilidades de brincar. "Na medida em que nossas cidades tornam-se cada vez mais impessoais, as pessoas mais solitárias (...), devemos sentir maior preocupação e sentirmos mais interessados pela vida que acontece no exterior, especialmente pela dos parques de recreio." (BENGTSSON, 1973: 164)

Apresenta-se a seguir 9 diretrizes que podem nortear o projeto e implantação de parques de recreação dirigida. Estas estão separadas em duas categorias, sendo a primeira relativa à gestão e planejamento estratégico do parque e a segunda, relativa às atividades e ao projeto arquitetônico. São elas:

A) Gestão: Escolha do local, Participação popular e A presença de recreadores.

B) Projeto Arquitetônico: Atividades e espaços que promovam a integração social, Atividades e espaços que estimulem a movimentação corporal, Presença de Elementos Naturais, Conformação dos espaços, Elementos construídos e Edificações de apoio.

A - GESTÃO:

1) ESCOLHA DO LOCAL

Para que um espaço público como o parque infantil tenha o seu potencial amplamente aproveitado é necessário que ele esteja estrategicamente localizado dentro do conjunto urbanístico em um centro de atração para que seja alimentado por uma vizinhança diversificada. Pois, mesmo que seja um bom projeto, se for localizado em espaços residuais ou distantes e não estabelecer uma boa comunicação com as residências, sua captação será pequena. (ALEXANDER, 1980). Outro fator importante para que as crianças possam utilizá-lo diariamente, de acordo com Jane Jacobs (2000), é que estejam distantes da vizinhança num raio máximo de 500m sem travessia de trânsito intenso. Segundo Oliveira (2004), também é importante que o parque seja concebido como um marco referencial para que seja facilmente reconhecido pela criança e valorizado na memória do lugar.

Um parque infantil, mais do que qualquer outro espaço público deve estar protegido e separado do fluxo dos carros, podendo até mesmo ser pensado para o uso prioritário das crianças e das famílias e secundário dos carros, valorizando o uso lúdico e social assim como os calçadões centrais valorizam o uso comercial. (OLIVEIRA, 2004) A cidade, cada vez mais dominada pelos espaços de circulação, amplia seu perigo a medida que os espaços públicos são rodeados e cortados por vias. A rua, antigo lugar de brincadeiras, agora apresenta-se como um grande perigo. Além de calçadões e espaços protegidos de carros nas proximidades dos parques, também deve-se pensar em calçadas amplas, espaços de estar e rotas seguras para andar de bicicleta. (BENGTTSSON, 1973). De acordo com Alexander, as crianças precisam de um lugar na cidade onde se sintam livres e seguras, pois "se as crianças não são capazes de explorar todo o mundo adulto que lhes rodeia, nunca chegarão a ser adultos." (ALEXANDER, 1980:274)

Dentre os diversos tipos de espaços públicos com parques infantis, a cidade deve contemplar cada um deles de forma proporcional, desde os grandes parques urbanos, as praças de bairro, às praças de vizinhança. Outro assunto: É importante que estes locais ofereçam algo muito mais além de ornamentação e passagem, mas que contemplem funções úteis à sociedade, como espaços confortáveis e abundantes de estar, espaços para a prática de diferentes esportes, espaço para descanso, para recreação de todas as idades, para integração comunitária, ou seja, espaços democráticos que promovam sensação de segurança e intimidade para seus usuários. Além da infra-estrutura construída, estes locais devem possibilitar ao máximo o contato com a natureza ao contemplar uma vegetação exuberante e diversificada, um espaço protegido contra ventos fortes, com espaços de sombra e de sol e protegidos do barulho e da poluição da cidade. (BENGTTSSON, 1973).



Ilustração 157 – Praça Caiçara – Exemplo de inserção em local residual e às margens do loteamento.

Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 158 – No Parque Takebe no Mori, o arquiteto Man Senda utiliza a torre do mirante como marco central.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 159 – Neste bairro, o transito de pedestres é totalmente separado do trânsito de automóveis.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

2) PARTICIPAÇÃO POPULAR:

Uma importante iniciativa realizada pelos primeiros idealizadores de parques de recreação dirigida na cidade de São Paulo, como já visto neste trabalho, foi a valorização das necessidades da população tanto na escolha dos terrenos, como na elaboração do programa de necessidades. Os parques eram locados na zonas de maior demanda de espaços de lazer, suas funções eram apropriadas às carências da população e, após sua implantação, uma forte ação era promovida na comunidade para uma melhor integração dos recreadores com a criança e seus pais. Estas ações, sem dúvida não perderam sua importância e podem ainda hoje ser aplicadas no projeto de novos parques e na readequação dos existentes.

De acordo com Rejane Rodrigues, "cabe às famílias, escolas e instituições que atuam na fase da infância responsabilizar-se pela disponibilização de espaços que darão oportunidades para o desenvolvimento de projetos e programas lúdicos para o mundo infantil que, por natureza, é infinitamente rico, criativo, curioso e investigatório de conhecimento, possibilitando crianças mais felizes, integradas na sociedade." (RODRIGUES, 2000:27)

A autora conta a experiência da Prefeitura de Porto Alegre, onde, através do programa "Orçamento Participativo" e da visão regionalista da cidade, uma equipe multidisciplinar de técnicos formada por pedagogos, profissionais da educação física, arquitetos urbanistas e antropólogos estabeleceram uma forte relação com a comunidade a fim de criar novos espaços e possibilidades de lazer infantil e também de recuperar e adaptar os espaços existentes na cidade. A comunidade, que estava dividida em regiões, contava com fortes lideranças populares organizadas em associações comunitárias que estabeleciam constante discussão e parcerias com a prefeitura. Esta, por sua vez, respeitava a diversidade das regiões da cidade, dispondo-se a propor soluções diferenciadas para cada contexto e aceitando o desafio de colocá-las em prática com paciência e determinação. Através deste exemplo pode-se observar que não só o poder público, mas também a comunidade possui uma forte parcela da responsabilidade em participar de forma ativa e consciente, exercendo seus direitos e sua cidadania ao atuar no meio em que vive.

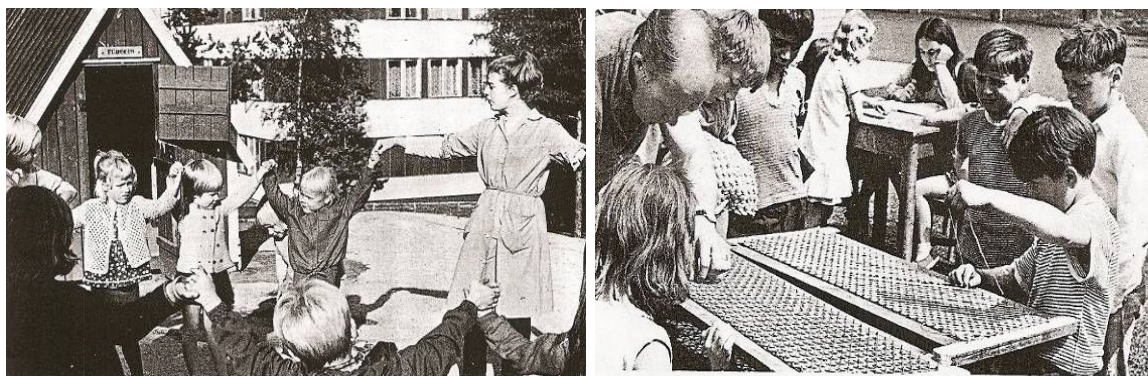
3) A PRESENÇA DE RECREADORES:

O papel do recreador é de fundamental importância e o fator diferencial em um parque de recreação dirigida. Ele será o responsável por promover as atividades internas e externas, por promover a socialização e a boa convivência entre as crianças mantendo uma

atmosfera livre e natural, sem autoritarismo. Este parque não deve funcionar como uma escola, pois seu maior objetivo é oferecer à criança um espaço para a livre brincadeira onde o recreador seria treinado para auxiliar, motivar e organizar as brincadeiras e jogos que não seriam possíveis em um parque comum.

(BENGTSSON, 1973)

É importante que hajam recreadores tanto femininos quanto masculinos, profissionais ou estudantes de educação física e especializados na área de recreação infantil. Segundo Rodrigues (2000), dentre os responsáveis pelo parque, também é importante haver alguém com articulação na comunidade local para promover o parque e as atividades e fazer o trabalho de integração social.



Ilustrações 160 e 161 – Recreadores podem organizar e incentivar brincadeiras, auxiliar em atividades manuais e ajudar a construir estruturas mais complexas nos "Parques de Aventuras".

Fonte: BENGTSSON, 1973.

B - PROJETO ARQUITETÔNICO:

1) ATIVIDADES E ESPAÇOS QUE PROMOVAM INTEGRAÇÃO SOCIAL:

De acordo com Alexander (1980), o verdadeiro espaço comunitário da cidade, possibilita o equilíbrio da experiência da vida humana, ou seja, um local onde todas as etapas do ciclo vital possam coexistir. Durante cada fase da vida, o ser humano tem necessidades diferentes nos espaços públicos, mas todas elas podem conviver em um mesmo local, desde que este respeite e possibilite esta troca que é essencial para a saúde de uma sociedade. Arvid Bengtsson (1973) alerta que a escassez de espaços de lazer infantil também se reflete para os adultos, pois um local atraente para todas as idades incentiva o seu uso como um todo, haja vista os exemplos dos parques do Monte Verde e Itacorubi, já citados neste trabalho, que oferecem atividades para várias idades como quadras, ciclovias, espaços de estar.

Em um parque infantil amplo, é possível oferecer uma gama de possibilidades de usos para todas as idades, porém, seu espaço não precisa necessariamente estar segmentado por categorias de idades, pois é interessante deixar o local permeável e não segregador. Mesmo que sejam pensados espaços especialmente para crianças menores, por exemplo, é possível intercalar com outros usos para as demais idades que sejam coerentes com ele. (BENGTSSON, 1973, KWOK Lai Yip, 1999)

2) ATIVIDADES E ESPAÇOS QUE ESTIMULEM A MOVIMENTAÇÃO CORPORAL:

Além da integração social e com a natureza, a vivência em espaços públicos e parques infantis estimula a criança a se movimentar. Cada vez diminuindo mais sua possibilidade de movimento, a criança que vive na cidade passa a maior parte do tempo dentro de casa e em frente a TV, o que reflete o desequilíbrio do modo de vida urbano, que valoriza mais as atividades da mente do que as atividades físicas. (ALEXANDER, 1980)

Um espaço grande, aberto, em contato com a natureza e longe de barulho e poluição agressivos da cidade, oferecerá maiores oportunidades para uma variedade de experiências motoras, para a estimulação sensorial e para o aprendizado. Quanto mais estimulante e desafiador for um parque, melhor ele será. (KWOK Lai Yip, 1999).

Através do movimento corporal, a criança aprende a conhecer a si mesma e o ambiente físico, a conhecer as possibilidades de uso do seu corpo e testar suas novas habilidades, a dominar o uso de objetos, a coordenação motora e o equilíbrio, a solucionar problemas e trabalhar em conjunto com outros colegas. De acordo com Jack Capon, "o ambiente onde a criança é colocada determinará o tipo de estímulos sensoriais que precisam ser processados pelo cérebro" (1991:4). A atividade lúdica que estimula a movimentação desenvolverá os sentidos da criança, como o visual, o tátil, o sinestésico, o auditivo e o vestibular. (CAPON, 1991)



Ilustração 162 – Equipamentos que estimulam o movimento e o equilíbrio.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 163 – Equipamentos que estimulam o movimento e o equilíbrio.

Fonte: Almeida, 1997.



Ilustração 164 – Praça da Rua Marcos Cardoso Filho – Muitos dos equipamentos encontrados nos parques infantis em Florianópolis estimulam apenas movimentos repetitivos, como os balanços, gangorras, escorregadores, gira-gira e vai-e-vem. É necessário criar possibilidade para que a criança crie seus próprios movimentos. Fonte: Arquivo Pessoal.

3) PRESENÇA DE ELEMENTOS NATURAIS

A vivência em espaços ao ar livre em contato com a natureza provoca sensações que não podem ser estimuladas nos espaços fechados que as crianças costumam permanecer a maior parte do tempo. A natureza tem a característica única de possuir uma diversificada informação visual, aromas, sabores, texturas, sensações climáticas, sons, possibilidades de movimento e interação, além de transmitir um sentimento de liberdade e descanso mental. As sensações causadas pela natureza como o barulho do vento nas folhas, o cheiro da chuva, o cheiro das flores ou o jogo de luz e sombra na copa das árvores podem estimular a imaginação e proporcionar à criança da cidade um crescimento físico e mental mais saudável. Além disso, estar em contato com a natureza, ajuda a compreender a noção de tempo, luminosidade do céu, as diferentes condições climáticas, os ciclos da natureza, o comportamento dos animais e da vegetação, o ciclo lunar e solar, entre outros conhecimentos importantes para que a criança compreenda, valorize e preserve a natureza. (KWOK Lai Yip, 1999)

Vegetação:

A vegetação, o principal elemento natural em um parque, possui uma diversidade enorme de características que podem estimular todos os sentidos da criança. Dentre as categorias biológicas, podem ser distribuídas no parque não apenas árvores, mas também os arbustos, as palmeiras, as coníferas, as trepadeiras, as rastejantes, as suculentas, as aquáticas e as gramíneas.

A *grama* é um forte símbolo da liberdade do jogo. Uma grande área gramada permite inúmeras brincadeiras, estimula a correr, deitar, rolar e também protege contra quedas. As cercas vivas são interessantes pois possibilitam locais de esconderijo, servem de barreira e proteção da mesma forma que um muro, criam ambientes, separam lugares dando privacidade, senso de segurança à criança. Sensações semelhantes podem ser oferecidas através de caramanchões ou pérgolas cobertas com vegetação. (KWOK Lai Yip, 1999)



Ilustração 165 – Campo gramado e cercas vivas junto ao parque infantil.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/BUG.htm>. Acesso em 2006.



Ilustração 166 – Parque Infantil Dona Dilma Cardoso – Alguns parques de Florianópolis estão localizados em espaços bastante apertados e sem local para atividades mais livres. Fonte: Arquivo Pessoal



Ilustração 167 – Praça Getúlio Vargas – Outros já possuem mais espaços mas não são dotados de campos gramados.

Fonte: Arquivo Pessoal

Elementos raros em espaços públicos, as *flores*, através de suas cores, formas e aromas, elas atraem, alegam e confortam as pessoas. (KWOK Lai Yip, 1999) Espaços de horta ou canteiros também são possíveis quando existe recreação dirigida, eles promovem um relacionamento mais estreito da criança com o meio ambiente e um aprendizado sobre o

cuidado e responsabilidade com o bem público e um senso de pertencimento e domínio do local.

Extremamente chamativas, as *árvores* impressionam as crianças por seu tamanho e aparência. Promovem grandes estímulos sensoriais, a diversidade da textura dos troncos permite múltiplas sensações e interações, a diversidade da forma dos troncos pode possibilitar a escalada, as copas altas e galhos fortes podem ser associados aos equipamentos de jogo como casas nas árvores, árvores grandes servem como um pólo de atração para reuniões ou um local de refúgio podendo estar associadas a espaços de estar. Já as árvores pequenas atraem as crianças menores por estarem mais ao seu alcance. (KWOK Lai Yip, 1999). Troncos de árvores cortadas também podem ser espalhadas pelo parque ou podem ser utilizadas como elementos funcionais de equipamentos, lugar para sentar, entre outros. (BENGTTSSON, 1973).

As *folhas*, ao balançarem com o vento produzem um som agradável e filtram o sol promovendo sombra dançante para brincadeiras. As crianças podem tocar e experimentar suas folhas ao caírem, observar ou brincar com seus frutos ou cheirar, apreciar e brincar com suas flores. (KWOK Lai Yip, 1999).

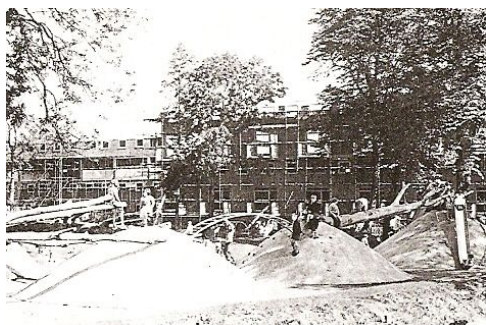


Ilustração 168 – Neste parque, troncos de árvores foram utilizados como pontes entre colinas.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.



Ilustração 169 – A Praça Santos Dumont em Florianópolis é um exemplo do amplo uso de árvores.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Ilustração 170 - Grande integração com a natureza neste parque implantado pelo SESC.

Fonte: MIRANDA, 1996



Ilustração 171 – Algumas praças, como a Martinho Lutero em Florianópolis, não possuem nenhum elemento vegetal de maior porte.

Fonte: Arquivo Pessoal.

Água:

Um forte elemento lúdico, a água sempre atrai as crianças para a brincadeira. Seja a água que fica na rua depois da chuva, a água de lagos, cascatas ou rios. Em um parque infantil, mesmo não havendo fluxos naturais de água, é possível criar diversos espaços aquáticos, sejam espelhos d'água, lagos artificiais, fontes e chafarizes com diversos sons e movimentos ou canais de água associados a tanques de areia. (BENGTTSSON, 1973). Podem ser locais de mergulho ou só para molhar os pés, assim as crianças desenvolvem mais habilidades, perdem gradualmente o medo e têm a oportunidade de interagir com a água e não apenas de contemplar. Estes espaços também podem ser associados com vegetações e animais aquáticos, como patos, peixes e tartarugas.



Ilustrações 172 e 173 – Chafarizes, fontes e quedas d'água promovem a manipulação da água e produzem um som agradável.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/WAL.htm> Acesso em: Janeiro de 2008.



Ilustração 174 – A Praça Getúlio Vargas, em Florianópolis, possui um chafariz, mas este se encontra separado do espaço do parque infantil e há proibições quanto a seu uso para banho ou brincadeiras.

Ilustração 175 – A água também pode ser usada junto aos tanques de areia.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

Fonte: Arquivo Pessoal

Areia:

Uma das mais antigas formas de espaço público de lazer infantil, os tanques ou caixas de areia estimulam a criatividade e são atraentes principalmente para as crianças menores, que gostam de sua sensação tátil, de sua possibilidade de modelagem, construção e destruição, da possibilidade de encher objetos ocos e de cavar. Em um parque de recreação dirigida é possível oferecer nos tanques de areia uma diversidade de objetos

que podem servir como instrumentos de manipulação e também como elementos construtivos de pequenas estruturas. Nos tanques também podem ser instaladas pequenas mesas ou bancadas de apoio para auxiliar nas brincadeiras. Estes locais, como geralmente são utilizados por crianças pequenas, é importante que haja sombra e que sejam cercados com pequenas muretas ou bancos contínuos que servem tanto para proteger do vento, para causar um sensação de intimidade e proteção, inibir a entrada de animais e também para oferecer um espaços de estar para os adultos. A areia, como revestimento do piso dos parques, se for fina e fofa, regularmente reposta e bem drenada, também é um ótimo absorvedor de impactos. Estes espaços também devem oferecer possibilidades para que crianças portadores de necessidade especiais possam acessá-lo e utilizá-lo com conforto. (BENGTSSON, 1973)



Ilustrações 176 e 177– Grandes tanques de areia com espaços para sentar, mesas de apoio, locais de estar para os adultos.

Fonte: BENGTSSON, 1973.



Ilustrações 178 e 179 - Praça D. Pedro I e Praça Vereador Miguel Ângelo Sedrez – Espaços reduzidos, areia compactada, pouca profundidade e poucos elementos de apoio.

Fonte: Arquivo Pessoal.

Animais:

Raramente encontrados nos espaços públicos, os *animais* deixaram de fazer parte da cidade, porém, tão importante quanto o contato com a natureza, o contato com os animais tem um grande papel no desenvolvimento emocional das crianças. Muitas crianças sonham em possuir um animal e têm um sentimento instintivo de cuidar, brincar, conhecer,

alimentar e acariciá-los. (BENGTSSON, 1973). De acordo com Alexander (1980), as crianças aprendem a se relacionar melhor com as pessoas quando se relacionam com os animais.

Além disso, muitas crianças não possuem um conhecimento sólido sobre as características físicas e o comportamento dos animais. A presença destes em locais mais próximos ao cotidiano da criança, pode servir tanto para o conhecimento de seus hábitos e características como para a conscientização ecológica, a partir do momento que a criança desperta um interesse e afeto pelos animais. Sem esta experiência anterior, elas não poderão conhecer os animais e utilizar este conhecimento em sua vida escolar e diária. (KWOK Lai Yip, 1999).

Para que os animais não fiquem confinados em pequenos cercados, é melhor ter poucos animais do que uma grande variedade de espécies. Dentre os animais que melhor convivem em áreas urbanizadas, podem haver os animais aquáticos como patos, gansos, marrecos, cisnes e tartarugas, os pássaros podem ficar em grandes aviários ou podem ficar livres e serem atraídos ao local através da vegetação. Também podem haver pequenos pastos com ovelhas, cabras, pôneis, vacas, cavalos coelhos e galinhas. No caso da criação de animais é evidente a necessidade de pessoas para cuidar e alimentar, sem dúvida um gasto a mais que só é possível em uma política de valorização da infância.



Ilustração 180 – Espaços cercados com animais – mini zoológico

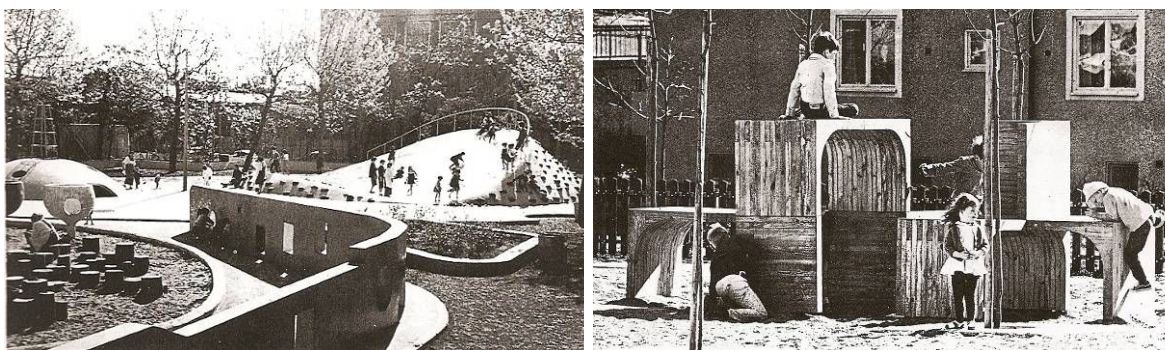
Fonte: BENGTSSON, 1973.

4) CONFORMAÇÃO DOS ESPAÇOS

Espaços na escala da criança:

Não só de equipamentos de jogo é conformado um parque infantil. Há inúmeras outras características e possibilidades que podem ser oferecidas pelo terreno e pela forma como o espaço é distribuído. Vários autores afirmam que as crianças têm preferência por espaços proporcionais à sua escala, tanto na altura como na largura e profundidade. Grandes campos são bons para correr, mas para muitas brincadeiras elas gostam de espaços menores e protegidos.

Áreas maiores podem ser compartimentadas em ambientes menores, diferentes entre si e que proporcionem sensação de intimidade e aconchego. Estes espaços pequenos podem comunicar-se entre si através de aberturas em diferentes alturas e pequenas passagens, podem ser pensados como um percurso, podem conformar espaços de esconderijo e até mesmo pequenos locais cobertos. Não com o objetivo de categorizar os usuários, mas para promover uma separação entre várias atividades e criar ambientes que promovam sensações diferenciadas, esta separação ser conformada por elevações de terra, cercas vivas, pequenas muretas ou bancos contínuos e não é necessário que sejam muito altas.



Ilustrações 181 e 182 – Espaços segmentados por canteiros, muretas com aberturas, elementos construídos na escala da criança.

Fonte: BENGTSSON, 1973.

Campos para correr:

Além de espaços menores e compartimentados, as crianças necessitam de grandes campos para gastar suas energias correndo ou brincando de bola. Eles podem ser de areia ou de grama, sendo que esta pode proporcionar um melhor conforto térmico em dias de sol e maiores estímulos sensoriais. (ALEXANDER, 1980) Associado a estes grandes espaços, podem ser instalados campos de esportes, que podem ser utilizados por todas as idades. Podem ser menores para os iniciantes ou maiores para jogos mais complexos. (BENGTSSON, 1973)

Espaços complexos:

Um parque que promove diversidade de sensações espaciais, estimula a movimentação das crianças e instiga sua curiosidade. Espaços mais complexos ajudam a desenvolver o senso de direção e reconhecimento espacial na criança que, ao longo do tempo, criará seus mapas mentais do local. (BENGTSSON, 1973, KWOK Lai Yip, 1999, LIMA, 1989)



Ilustrações 183 e 184 – Os parques projetados por Man Senda sempre buscam criar espaços complexos que estimulem a exploração, senso de direção e domínio espacial.

Fonte: Process Architecture, 1998

Segundo Herman Blume (1985, *apud*, OLIVEIRA, 2004) as crianças não têm pressa como o adulto de chegar rápido a um destino, mas ao contrário, elas querem romper a monotonia e se sentem estimuladas a subir e descer degraus e morros, a pular, a correr em terrenos desafiadores e a escalar. Para tanto, o terreno deve oferecer muitas diferenças de nível, pequenas montanhas, contrastes espaciais, várias possibilidades de subir e descer, recantos menores, áreas de sol e áreas de sombra e, através das copas das árvores ou de pequenos espaços cobertos, promover variedade de pés-direitos.



Ilustração 185 – Espaço com diferenças de nível e elementos para escalar inclinados.

Fonte: Process Architecture, 1998

Pisos:

Pisos mais firmes e planos são também necessários para possibilitar alguns tipos de brincadeiras como bicicleta, velocípede, patins, skate, jogos de bola e amarelinha e, além disso, estes pisos podem desenhar um percurso em todo o parque para permitir o acesso de cadeirantes e idosos. Em pisos artificiais é possível trabalhar com diferentes cores, com

desenhos de paginação e com locais que permitam que as crianças pintem desenhos ou esquemas de jogos. (KWOK Lai Yip, 1999).



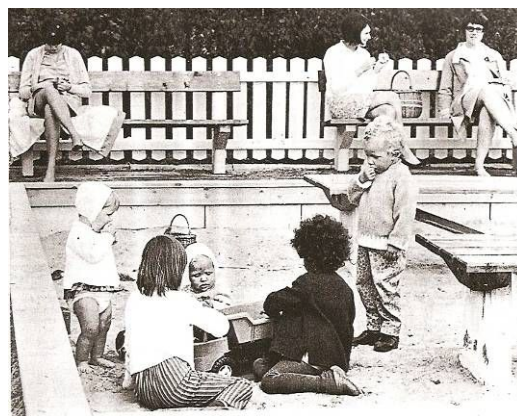
Ilustração 186 e 187– Pisos emborrachados com desenhos e relevos.

Fonte: www.tcl.net.au, acessado em 2007.

4) ELEMENTOS CONSTRUÍDOS

Espaços de Estar:

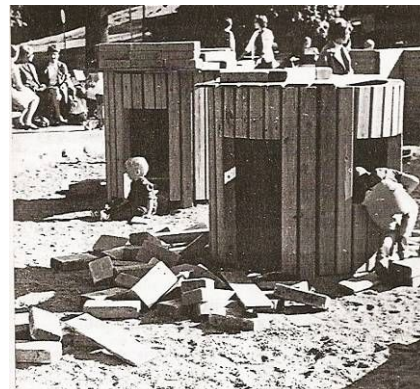
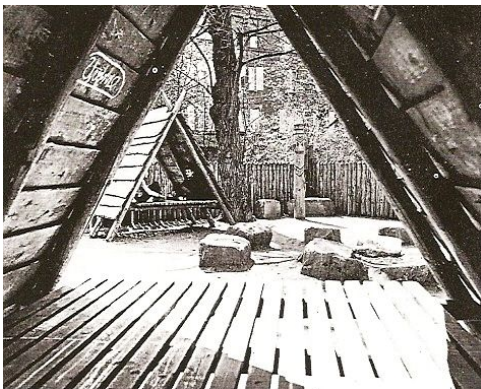
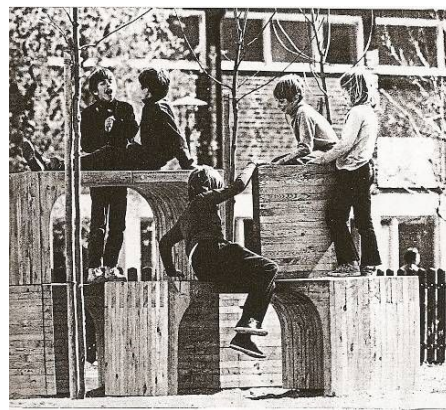
Além dos equipamentos de jogo, outros elementos construídos são de grande interesse para a criança. Os espaços de estar, embora presentes na maioria dos espaços públicos, muitas vezes são escassos ou mal distribuídos. Bancos e mesas confortáveis e com diferentes formas e tamanhos podem ser oferecidos para oferecer descanso, para promover lugares de reunião em diferentes níveis de socialização, atividades e jogos de mesa e locais confortáveis para os acompanhantes. Os bancos podem ser contínuos servindo para delimitar espaços, podem ser conformados para ficar a sós ou em grupo e sempre em locais de sombra e protegido do vento, voltados para alguma atividade ou para elementos naturais. (ALEXANDER, 1980)



Ilustrações 188 e 189 – Bancos conformando espaços e servindo de apoio para as brincadeiras nos tanques de areia. Fonte: BENGTSSON, 1973.

Espaços Internos

As crianças nas brincadeiras em espaços internos gostam de ficar debaixo de móveis, escadas e dentro de armários, pois estes espaços promovem uma sensação de proteção e segurança e possibilitam jogos de imitação onde podem simular ambientes e situações imaginárias. Nos parques infantis também é possível oferecer o mesmo tipo de sensação e dentro da idéia de oferecer elementos na escala da criança, as cabanas, casinhas, esconderijos, túneis e passagens labirínticas podem vir a ser os espaços preferidos das crianças e onde podem passar várias horas. Em tamanho maior para abrigar grupos ou pequenos para servir de esconderijo e abrigo individual longe da vista dos adultos, podem simular ambientes residenciais com pequenas aberturas, oferecer locais de assento, permitir que sejam escalados, podem servir de proteção contra a chuva e o sol. (BENGTSSON, 1973, ALEXANDER, 1980).



Ilustrações 190 a 193– Diversas maneiras de conformar cabanas e espaços de refúgio.

Fonte: BENGTSSON, 1973.

Lugares Altos:

Associados às cabanas ou em forma de torres e mirantes, diversos tipos de "lugares altos" podem ser construídos nos parques. Locais que passem a sensação de domínio, onde se possa ter uma visão panorâmica do local e que possa encenar inúmeras brincadeiras, onde a criança se sinta em uma torre ou em uma proa de um navio, por

exemplo. Estes locais também podem servir de marco referencial para o parque como um local de referência interno e para a vizinhança. (BENGTSSON, 1973)



Ilustração 194 – Torre com mastro
Fonte: Almeida, 1997.

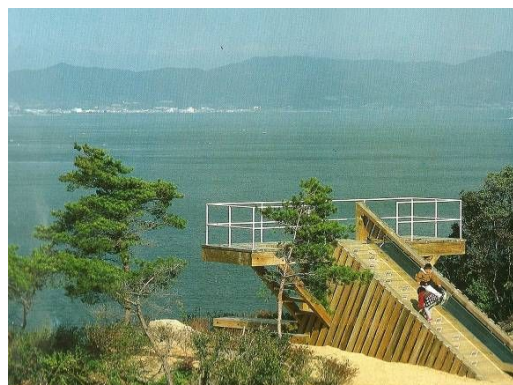


Ilustração 195 – Mirante
Fonte: Process Architecture, 1998

Espaços para encenação

Espaços de encenação como palcos ou cenários podem ser criados para promover e estimular representações teatrais e outros jogos de faz de conta. Se há recreadores, é possível que se tenha roupas, fantasias. (BENGTSSON, 1973)

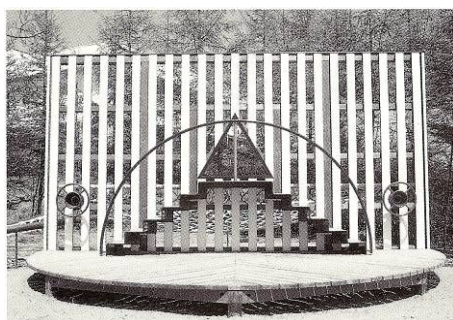


Ilustração 196 – Palco construído
Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 197 – Palco e arquibancadas improvisados com troncos de madeira
Fonte: BENGTSSON, 1973.



Ilustração 198 e 199 – Estes memoriais localizados nas Praças Getúlio Vargas e D. Pedro I poderiam ser integrados às áreas de jogo e conformarem espaços para brincadeiras e encenações.

Fonte: Arquivo pessoal.

Espaço para Jogos de Aventuras

De acordo com Solé, os parques de aventuras são "zonas específicas ao ar livre equipadas com materiais para diferentes idades, que potenciam diversidade de jogos tanto individuais como de grupo. Estes espaços tanto favorecem o desenvolvimento físico como o pensamento independente, e a eles a criança pode acorrer livremente e brincar sem perigo. São os denominados "Playgrounds", "Robinsons" ou espaços de aventura, segundo os países." (SOLÉ, 1992:24)

Para Gilles Brougere, o parque infantil deve ser uma área de experiência original e se caracteriza pela "ruptura com o mundo cotidiano; pelo fato de que a criança ali decide por si mesmo as suas ações; pela regra assumida como um desafio ou como convenção partilhada com os companheiros; pelo fato de que ali a ação é sem conseqüências ou de que os riscos ali são livremente assumidos, sem constrangimentos externos; pela incerteza, no sentido de que as ações são abertas e indeterminadas, podendo-se então falar de um lugar de invenção e de criatividade." (BROUGERE, 1994, *apud*, PINA in MIRANDA, 1996:123)

Todas estas possibilidades podem ser alcançadas em um parque infantil de recreação dirigida que possua um espaço para jogos de aventuras. Estes jogos baseiam-se na construção, na cooperação e na possibilidade de escolha e transformação do ambiente do parque. Leif e Brunelle (XX) também chama de Parcs Robinson, os terrenos vastos para atividades improvisadas onde qualquer coisa pode acontecer. Um lugar não delimitado por funções específicas, com uma edificação de apoio e recreadores.

Os parques infantis não devem perturbar o papel da imaginação, nem aumentar a passividade da criança. Por mais belos que sejam, se não permitirem a intervenção e livre criação, serão estéreis e inúteis. As crianças precisam de jogo imaginativo e de aventuras em um terreno amplo e aberto, sem elementos fixos e acabados, será possível a criança criar seus próprios lugares de jogos. (ALEXANDER,1980) Assim, pode-se oferecer à criança da cidade o prazer de construir algo em equipe, sejam cabanas, casas em árvores, buracos na terra e o que é considerado proibido nas cidades pode ser legitimado em um local onde a criança pode dominar. A possibilidade de transformar a realidade, de construir, de intervir em locais onde geralmente os equipamentos já vem prontos, onde nada se cria, pode transformar um lugar destrutivo em um lugar construtivo, aumentando seu sentimento de pertencimento. (BENGTSSON, 1973)

"Quando existem pessoas que cuidam do campo de jogo, existem maiores oportunidades para equipá-lo e organizá-lo de uma maneira apropriada. Materiais soltos podem ser empregados com maior amplitude quando há pessoal, e é só então que a criança consegue realmente a oportunidade de liberar sua iniciativa própria. (BENGTSSON, 1973:164) Assim ele pode oferecer matérias primas para criação, como pedaços e caixas

de madeira em geral, caixas e tubos de papelão, pneus, tijolos, cordas, redes, barris, troncos de árvores, água, além de ferramentas, pregos e material para pintura.

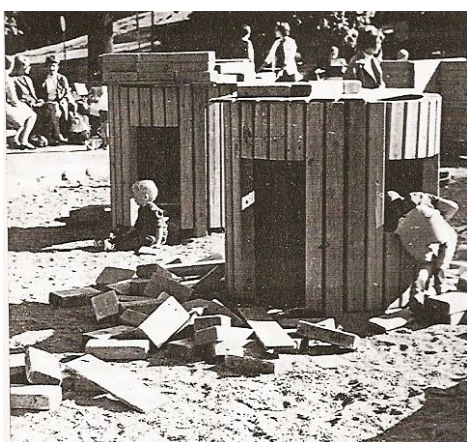


Ilustrações 200 a 203 – Espaços para construção de cabanas e estruturas de jogo.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

"Um castelo que as crianças tenham feito por elas mesmas com papelão, pedras e ramas velhas, vale por mil castelos perfeitamente detalhados, exatamente acabados, fabricados para eles numa indústria" (ALEXANDER,1980:337) Com abundância de material, pode-se construir edificações, esconderijos, casas de bonecas, mirantes, fazer fogo, cultivar um jardim ou criar animais. Neles, não se buscam valores estéticos ou acabamento impecável, mas o objetivo é a criação livre, a experiência. Este espaço pode ser cercado para proteção, sendo que o recriador é peça fundamental para que tudo funcione. (BENGTTSSON, 1973)

Para as crianças menores também é possível este tipo de iniciativa. Junto aos tanques de areia, pode haver pedaços de madeira, tijolos e pequenos pneus que serão suas primeiras matérias primas para construir pequenas estruturas e modificações no espaço, carregar, movimentar, imaginar algo a partir daquilo e acompanhar a brincadeira com carrinhos e bonecas. (BENGTTSSON, 1973)



Ilustrações 204 a 207– Materiais pequenos permitem a manipulação por crianças menores.

Fonte: BENGTTSSON, 1973.

Além de materiais para construções, quando há uma estrutura de recreação dirigida, é possível ter à disposição bolas, cordas para pular, bicicletas, patins, skates, bambolês e giz para riscar o chão. As vantagens do uso destes materiais é o aumento das possibilidades de brincadeira e diversão, a estimulação da criatividade, aumento das experiências espaciais, a possibilidade a interação entre crianças, os jogos de cooperação. (KWOK Lai Yip, 1999).

Equipamentos de jogo

Na opinião de Arvid Bengtsson (1973) o equipamento de jogo tem um papel secundário em um Parque Infantil. Para o autor, por mais bem planejados que eles sejam, há vários outros elementos que proporcionam atividades lúdicas à criança, como a interação com a natureza, as atividades dirigidas em grupo, os jogos de aventuras e a diversidade de sensações espaciais.

Em um parque que almeja trabalhar com a criança de uma forma integral, os projetos destes equipamentos podem ser extremamente estimulantes aos sentidos e à imaginação se forem levados em consideração as variações de volumes, as formas lúdicas, a

diversidade de materiais e cores, a integração com a natureza, a possibilidade de jogos em grupo, de emissão de sons, de mutações e movimentações.

Fanny Abramovich, narra a experiência que a professora Regina Sawaia fez com seus alunos a fim de descobrir suas preferências quanto aos objetos-brinquedo que poderiam existir em Parques Infantis e as propostas resultaram em "brinquedos altamente integrados, que reúnem atividades de subir, pular, cair, deslizar, nadar, etc. Propostas reunindo todos os elementos da natureza (terra-ar-água-fogo) e "projetados" segundo uma tecnologia a mais avançada...E sempre mutantes e variáveis..." ABRAMOVICH (1983:162). Propunham também túneis, espelhos côncavos e convexos, camas elásticas, quedas na areia fofa, objetos para malabarismo, cordas, elementos curvos e sinuosos para subir e descer e sempre demonstravam interesse por atividades de aventura, que desafiavam suas habilidades físicas. Os melhores equipamentos são aqueles que possibilitam variações e combinações na sua utilização, que são adaptáveis e que podem adquirir novos significados a cada brincadeira, subvertendo ou mudando sua intenção aparente. (KWOK Lai Yip, 1999).

Quanto à forma dos equipamentos de jogo e dos elementos construídos, eles não precisam estar limitados ao aspecto resultante de sua estrutura, mas podem ser projetados com formas alternativas, conformando desenhos abstratos ou imaginários como verdadeiras esculturas. O uso de materiais alternativos, revestimentos, texturas e cores podem dar um potencial mais lúdico. De acordo com LIMA (1989), é melhor que os brinquedos não imitem formas conhecidas para não fixar o significado da brincadeira. Deste modo, a criança ficará livre para interpretar e imaginar o que quiser de acordo com sua brincadeira. Vigotsky (1994, *apud*, VOLPATO, 2002) defende que a brincadeira com elementos abstratos é mais estimulante para a criança. Através deste tipo de brincadeira a criança aprende a operar com o significado das coisas e começa a desenvolver o pensamento conceitual, que se baseia nos significados das situações e não dos objetos. Ao brincar com um taco de madeira como se fosse um carrinho ou com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, a criança se relaciona com o significado em questão, ou seja, a idéia de carro ou de cavalo, e não com o objeto concreto, real que tem em mãos. Este é o verdadeiro faz de conta, quando a criança desenvolve a capacidade de criar objetos, situações, seres e mundos imaginários e criar algo que não pertence à sua realidade.



Ilustrações 208 – Equipamentos integrados que formam cenários.

Fonte: <http://rehwaldt.de/English/portfolio/projects/BUG.htm>. Acesso em 2006.



Ilustração 209 – Formas e funções inusitadas

Fonte: Process Architecture, 1998

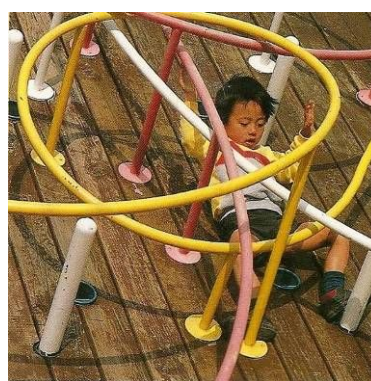


Ilustração 210 – Função de livre interpretação.

Fonte: Process Architecture, 1998



Ilustração 211 e 212– Parque Osni Ferreira – Algumas iniciativas foram tentadas no sentido de criar equipamentos diferenciados. Porém, neste campo há ainda muito o que explorar.

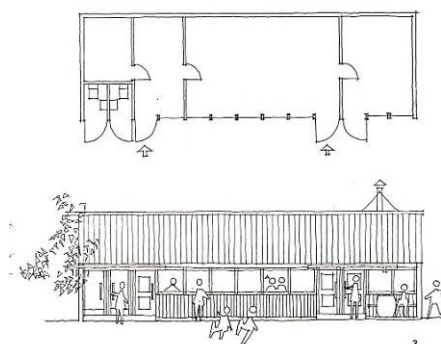
Fonte: Arquivo Pessoal.



6) EDIFICAÇÕES DE APOIO

O programa para um parque de recreação dirigida sempre conta com uma edificação. Esta serve de ponto de apoio para os recreadores, é o local onde se guardam os materiais e onde podem acontecer brincadeiras em dias frios e de chuva. O programa de necessidades estabelecido por Bengtsson (1973) contempla uma sala de atividades com

mesas grandes e cadeiras para jogos tranquilos, trabalhos manuais, reunião de crianças, armários para guardar materiais e exposição de trabalhos, sala para administração e guarda, cozinha, sala de jogos com mesas de ping pong, banheiros e varandas. Este ponto de apoio também pode funcionar como uma brinquedoteca pública.



Ilustrações 213 a 216 – Edificações

Fonte: BENGTSSON, 1973.



Ilustrações 217 e 218 – Grandes parques como Getúlio Vargas e Santos Dumont em Florianópolis poderiam contar com edificações de apoio para recreação dirigida.
Fonte: Arquivo pessoal.

Tendo como premissa a importância da brincadeira na infância e que esta atividade deve ocorrer também nos espaços públicos, o foco desta pesquisa consistiu na reflexão e análise de parques infantis públicos com o objetivo de lançar diretrizes para futuros projetos com maior potencial de uso e mais atraentes para a utilização de seu espaço não só pela criança, mas por toda a comunidade.

Para responder as perguntas iniciais da pesquisa realizou-se, através de levantamento bibliográfico, um aprofundamento teórico sobre a atividade lúdica, suas características e implicações no desenvolvimento infantil e também sobre a importância de a criança vivenciar os espaços públicos da cidade para a construção de sua cidadania e sociabilização. E, especificamente sobre parques infantis, buscou-se conhecer suas origens históricas e a evolução de suas propostas arquitetônicas desde seu surgimento até os dias atuais. Como estudo de caso, escolheu-se a cidade de Florianópolis, onde foram realizados levantamentos de campo em 17 parques a fim de conhecer suas características físicas, potenciais e limitações de uso. Tendo como base o cruzamento entre os conhecimentos teóricos e aqueles adquiridos através do estudo de caso, chegou-se por fim à organização de pontos chave para o direcionamento de futuros projetos deste equipamento urbano.

Ao buscar reunir um grande número de informações sobre Parques Infantis Públicos, tema pouco abordado no campo da arquitetura e até mesmo na educação infantil, este trabalho constatou o processo de decadência e até mesmo de extinção que este equipamento urbano sofreu ao longo dos anos refletindo um empobrecimento de suas propostas arquitetônicas, funções e grau de influência na sociedade. Uma das razões centrais deste empobrecimento, diz respeito à forma como se processam os projetos realizados pelo poder público. Como conclusão deste trabalho procuro então apresentar os pontos principais deste processo e que considero relevantes para reverter esta situação e buscar alternativas que permitam a regularização não só dos espaços de brincar como dos espaços públicos de nossas cidades.

A IMPORTÂNCIA DOS ESPAÇOS PROJETADOS PELO PODER PÚBLICO

Uma primeira questão que influencia na decadência dos espaços públicos urbanos na atualidade é a falta de investimentos financeiros destinados a este fim. No momento em

que a maior parte das verbas públicas se encontra nas mãos dos Governos Federal e Estadual, sobra pouco para o município e os maiores prejudicados são os habitantes das cidades. Ao se comparar os investimentos federais, estaduais e municipais, percebe-se uma grande discrepância entre a qualidade de projeto e materiais utilizados em edifícios federais e estaduais em relação a uma escola pública municipal ou um parque infantil, por exemplo. Isto reflete como são as forças de interesse da nação, seus valores e objetivos. Os técnicos municipais por sua vez, responsáveis pelos projetos e execução das obras, além de estarem limitados por esta falta de verba, possuem também pouca autonomia de decisão para uma melhoria da qualidade dos espaços públicos. Por outro lado, de acordo com Bordieu (1998), nos regimes neoliberais, a própria função dos técnicos é desprezada, se seus salários e sua autonomia são pequenos. Esta situação reflete a não valorização nem da função nem do objeto do seu trabalho técnico, gerando dependência e submissão deste ao sistema.

Outro aspecto a considerar nos projetos desenvolvidos pelo poder público é a grande lacuna entre quem projeta e quem vai utilizá-lo. Geralmente nos projetos de iniciativa privada, o arquiteto projeta da melhor maneira possível aquilo que seu cliente deseja, chegando a detalhes bem específicos e personalizados para um determinado usuário. Cabe ao arquiteto interpretar as reais necessidades de seu cliente e traduzí-las em soluções espaciais. Uma das funções da arquitetura é então modelar o espaço de acordo com as necessidades de alguém ou de um grupo de pessoas.

Há diferentes maneiras de se projetar um espaço e uma destas diferenças diz respeito ao tipo de relação que é estabelecida entre o usuário e o projetista. Quando se trata de espaços para um grande número de pessoas, certamente haverá a presença do arquiteto, porém, geralmente não há a presença do usuário. Em uma grande edificação para uma corporação onde irão trabalhar vários funcionários, por exemplo, o que geralmente acontece é que apenas o pequeno grupo dirigente toma as decisões sobre o projeto. Não há uma preocupação com a particularidade de cada funcionário em relação ao local onde este irá trabalhar, até porque, este funcionário é descartável, por isso suas vontades particulares não são usadas como parâmetros de projeto. O que se procura fazer neste caso é uma padronização dos espaços individuais de cada funcionário de acordo com a função e com o grau de hierarquia que ele ocupa dentro da instituição. O arquiteto Herman Hertzberger (1999), conta como em um de seus projetos para edifícios comerciais procurou desenhar as estações de trabalho de modo que cada funcionário pudesse imprimir ali as suas características pessoais. É claro que isso também depende do grau de liberdade que a instituição delega a seus funcionários. Mas, segundo ele, um espaço pode sem dúvida estimular ou reprimir as manifestações individuais. Quando há da parte do arquiteto uma

preocupação em oferecer oportunidades para que isso aconteça e a instituição tem a intenção de criar um espaço mais humano, certamente isso ocorrerá.

O que as situações apresentadas demonstram é que interesses financeiros estão na maioria das vezes direcionando as decisões de projeto e definindo o grau de interação entre o arquiteto e o usuário final. Quando se pensa na criação de espaços públicos nas cidades, por exemplo, esta situação é ainda mais agravante, pois não há uma relação direta de troca entre arquiteto e usuário, pois este arquiteto, um funcionário do poder público, tem como cliente o governo e não o usuário final. É como o que acontece nas grandes corporações, porém nestas há um interesse mínimo, para não dizer essencial, que o funcionário se sinta bem e produza cada vez mais enriquecendo assim o proprietário - há uma relação de troca entre eles. Também na cidade, deveria haver uma relação de troca, mas esta não existe de fato e pode-se até mesmo dizer que há uma atitude autoritária por parte dos governantes.

Para que os espaços públicos atendam as necessidades de uma comunidade e estimulem a sua utilização é importante que haja a participação dos usuários em seu processo de concepção e implantação. Se no cenário político atual do Brasil há um discurso de participação social defendido com a criação do Ministério das Cidades, esta intenção deve-se refletir nos espaços. Se o usuário não tiver voz, nem vontade e nem mando no planejamento urbano, suas necessidades e expectativas passarão pela interpretação do poder, que certamente será falha e não baseada nas verdadeiras realidades da cidade. Este processo acaba por terminar em redução e empobrecimento dos espaços: redução cultural, redução de áreas e redução de material. Hertzberger (1999) cita que quando não há participação da comunidade nos projetos, eles são vistos como uma imposição de cima e o homem não se identifica com ele, não se sentindo parte do espaço. Uma das razões pela qual os habitantes da cidade se tornam estranhos a seu próprio ambiente de vida é porque seu potencial de iniciativa, participação e envolvimento foram subestimados na etapa de projeto. Os moradores de um bairro, quando não estão preocupados com o espaço de fora de seus lares, podem ignorá-lo. Há uma tendência à alienação diante do ambiente e que conduz também à alienação diante dos moradores vizinhos. A destruição da propriedade pública está aumentando nas principais cidades do mundo e pode ser provavelmente imputada a esta alienação. O arquiteto deve contribuir para criar um ambiente que ofereça mais oportunidades para que as pessoas se sintam pertencentes a ele e deixem suas marcas e identificações pessoais, se apropriando e responsabilizando por ele. "O segredo é dar aos espaços públicos uma forma tal que a comunidade se sinta pessoalmente responsável por eles, fazendo com que cada membro da comunidade contribua à sua maneira para um ambiente com o qual possa se relacionar e se identificar." (Hertzberger, 1999:45)

Estes fatos refletem a forma como a população vem tendo ameaçados e destruídos aos poucos seus direitos e conquistas sociais, adquiridos com tanto esforço por gerações passadas, inclusive o direito ao tempo de lazer e aos espaços destinados a este fim. É necessário que a sociedade, atualmente acomodada, volte a lutar para garantir a permanência de suas conquistas e perceber que elas não podem ser mascaradas como privilégios e que os dominantes não podem tomar direções regressivas nestas questões. No cenário político atual, o Estado está se retirando de um certo número de setores da vida social em relação a tudo o que é público. Obedecendo a "lei do mais forte", quem manda é a classe dominante, detentora de poder monetário. O governo, que precisa dos votos da população, utiliza-se dos artifícios da mídia, vendendo realidades de felicidade enquanto a população sofre em consequência da perda progressiva de seus direitos. (BORDIEU, 1998).

Em relação aos parques infantis públicos, esta perda de conquistas ocorreu à medida que propostas exemplares já implantadas no Brasil no início do Século XX foram esquecidas e sofreram um forte processo de redução em relação a suas propostas originais. Uma época em que este equipamento urbano e outros relacionados ao lazer foram extremamente valorizados pelo poder público mostra a atual falha em atender a população em relação ao lazer e que este perdeu a sua importância e lugar de destaque nas diretrizes públicas. O que se vê nas cidades hoje em dia e em Florianópolis é a redução das propostas dos Parques Infantis, que se reflete em seu tamanho reduzido, na padronização e simplificação de seus equipamentos, na pouca quantidade de parques, sem falar na inexistência de qualquer tipo de acompanhamento ou incentivo ao lazer infantil e ao uso dos espaços públicos pelas crianças.

Para que uma mudança significativa ocorra no que diz respeito aos equipamentos urbanos, a primeira mudança deve partir do Poder Público, no redirecionamento das *verbas* e na *valorização dos espaços públicos* das cidades. É importante a compreensão de que os espaços públicos voltados para a criança são aqueles que as ensinarão quando adultas a viver em harmonia com a sociedade, a conhecer o outro, e a construir sua cidadania. A segunda mudança necessária está relacionada à fase de *elaboração* dos projetos dos espaços públicos. Pois se estes espaços forem valorizados, assim também o serão os técnicos que atuam diretamente no projeto de um local que será usado por longos anos e por toda uma cidade. Para que estes profissionais tenham mais liberdade para solucionar os anseios da população, é necessário que lhes sejam atribuídos mais autonomia e poder de projeto e sua função deve ser mais valorizada não apenas na abrangência de sua atuação, como também no aumento de sua remuneração.

Uma terceira mudança diz respeito a *como* estes projetos serão elaborados. Para haver um equilíbrio entre os interesses do Poder Público e os interesses da população, é necessário criar mecanismos que propiciem uma maior troca de informações entre o

projetista e o usuário. A participação popular deve ocorrer desde as etapas iniciais, quando o programa de necessidades está sendo elaborado, até a parte da execução, podendo esta pode envolver-se em algumas atividades.

Finalmente, para que os espaços públicos possam vir a ser novamente valorizados e utilizados, é necessária uma mudança de pensamento. A importância do parque infantil como equipamento urbano não diz respeito apenas ao desenvolvimento da criança, mas está diretamente relacionada com o futuro da cidade. O parque infantil, por ser um espaço público aberto, é o primeiro espaço da cidade a ser utilizado pela criança e é através dele que ela construirá sua cidadania e aprenderá a conviver, conhecer e respeitar a diversidade social. Somente com espaços de parques que sejam realmente atraentes e utilizáveis para as crianças, estas podem deixar de passar o seu tempo livre trancadas em pequenos apartamentos, ou em condomínios segregacionistas, ou brincando em locais degradados das cidades. Não podemos esquecer que as crianças precisam contar com espaços que proporcionem trocas sociais, que estimulem suas habilidades físicas e psíquicas e que sejam também seguros e bem cuidados.

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, Arminda. A Criança e seus Jogos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- ABRAMOVICH, Fanny. Este Estranho Mundo que se Mostra às Crianças. São Paulo: Summus, 1983.
- ALDIS, O. Play Fighting. Nova York: Academic Press, 1975.
- ALEXANDER, Christopher. Un Lenguaje de Patrones: ciudades, edificios, constructiones. Barcelona: Gustavo Gilli, 1980.
- ALMEIDA, Elvira de. Arte Lúdica. São Paulo: Edusp/Fapesp, 1997.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Dinâmica Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo, Edições Loyola, 1974.
- ARGAN, Giulio Carlo. História da Arte como História da Cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- ARIÈS, Philippe. História Social da Criança e da Família. Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1981.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 14350-1: Rio de Janeiro, 1999.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 14350-2: Rio de Janeiro, 1999.
- BARRETO, Mônica L. de Barros (Org.). Do Jeito Mais Simples. Crianças Pesquisam Cultura Popular. Vol.1. Rio de Janeiro: Funarte/SESC, 1979.
- BENGTTSSON, Arvid. Parques y Campos de Juego para Niños. Barcelona: Blume, 1970.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões, A Criança, O Brinquedo, A Educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BLUME, Herman. Introducción al Diseño urbano em areas residenciales. Madrid: Graficinc: Greater London Council: Department of Architecture and Civic Design, 1985.
- BORDIEU, Pierre. Contrafogos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. O Espaço, a Cultura e o Lúdico. Palestra proferida no Seminário Internacional: Criança e cultura: O espaço lúdico. São Paulo, Sesc, 14 – 16 set. 1994.
- _____. Jeu et Education. Le Jeu Dano la Pedagogia Prescolaire Depuis le Romantisme. Thèse pour le doctorat d'état ès Lettres et Sciences Humaines. Paris: Université Paris V, Vs. I e II, 1993.
- BRUHNS, E. T. O Jogo nas Diferentes Perspectivas Teóricas. In: Motrivência. Ano III – nº 09. Dez/96 – Núcleo de estudos pedagógicos em Educação Física. Florianópolis: Editora da UFSC, 1996.
- CAPON, Jack. Desenvolvimento da Percepção Motora V. 1: Atividades com Movimentos Básicos. São Paulo: Manole, 1991.
- CHATEAU, Jean. O Jogo e a Criança. São Paulo: Summus, 1987.
- CHAU Ka Kin, Helen. An Oasis for Children : nursery and daycare centre in Victoria Park , 1999, Dissertação de mestrado em Arquitetura – Universidade de Hong Kong.
- Disponível em: <http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B31984459>, acessado em: 19/02/2008.

CHOAY, Françoise. O Urbanismo. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CLAPARÈDE, E. Psicologia da Criança e Pedagogia Experimental. São Paulo: Ed. do Brasil S/A, 1956.

_____. Le Developpement Mental. Neuchâtel: Delachaux & Niestlé, 1946.

CORBUSIER, Le. Urbanismo. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

COTRIM, Gilberto. História e Consciência do Mundo. São Paulo: Saraiva, 1997.

CRANZ, Galen. Changing Roles of Urban Parks: From Pleasure Garden to Open Space. In: SPUR Newsletter, 2000. Disponível em: www.spur.org/documents/000601_article_01.shtm. Acesso em 2008.

_____. The Politics of Park Design. Cambridge: The Mit Press, 1982.

DEWEY, J. Como Pensamos. São Paulo: Editora Nacional, 1952.

DICKENS, Charles. Oliver Twist. Rio de Janeiro: Pongetti, 1966.

DISCHINGER, Marta. Design in Research & Research in Design. Spacial design for the visually impaired. Göteborg, Sweden: Chalmers University of Tecnology, 1995.

DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e Cultura Popular. São Paulo: Perspectiva, 1979.

_____. Vers une Civilisation du Loisir? Paris: Éditions duSeuil, 1962.

EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. As cem linguagens da criança: A abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

ELKONIN, Erik H. Infância e sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ENCICLOPÉDIA MIRADOR INTERNACIONAL . Rio de Janeiro: Encyclopaedia Britannica do Brasil, 1987.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FRAMPTON, Kenneth. História Crítica da Arquitetura Moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FREIRE, Laudelino. Grande e Novíssimo Dicionário da Língua Portuguesa. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1957.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, Crescer e Aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

_____. O Direito de Brincar: A Brinquedoteca. São Paulo: Edições Sociais: Brincare, 1998.

GOITIA, Fernando Chueca. Breve história do urbanismo. Lisboa: Presença, 1982.

GOMES, Christianne Luce. Significados de Recreação e Lazer no Brasil: Reflexões a partir da análise de experiências institucionais (1926 – 1964). 322 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

GUERRA, Marlene. Recreação e lazer. Porto Alegre: Sagra, 1976.

HARVEY, David. O Trabalho, o Capital e o Conflito de Classes em Torno do Ambiente Construído nas Sociedades Capitalistas Avançadas. In: Temas Urbanos e Regionais. nº 6, São Paulo: Cortez, 1982.

HERTZBERGER, Herman. Lições de Arquitetura. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

HOBBSAWM, Eric J. Da Revolução Industrial Inglesa ao Imperialismo. Rio de Janeiro: Forense, 2003.

HUGO, Victor. Os Miseráveis. Rio de Janeiro: Otto Pierre, 1982

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1993

JACOBS, Jane. Morte e Vida de Grandes Cidades. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis – O Jogo, a Criança e a Educação. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____. (Org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

KWOK Lai Yip, Jerry. Children Art Centre, 1999, Dissertação de mestrado em Arquitetura – Universidade de Hong Kong.

Disponível em: <http://sunzi1.lib.hku.hk/hkuto/record/B31984605>, acessado em: 19/02/2008

LEBOVICI, S e DIATKINE, R. Significado e Função do Brinquedo na Criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

LEI complementar n. 001 do Plano Diretor do Distrito Sede do município de Florianópolis-SC.

LEIF, Joseph e BRUNELLE, Lucien. O Jogo pelo Jogo. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

LIMA, Maria Nayde dos Santos. Quero Brincar: solução pedagógica, política e social. Recife: Secretaria de Educação, 1987.

LIMA, Mayumi Souza. A Cidade e a Criança. São Paulo: Nobel, 1989.

LORDELO, Eulina da Rocha; CARVALHO, Ana Maria Almeida. Educação infantil e psicologia: para que brincar?. Psicologia: ciência e profissão. Brasília , 2003.

MAGALHÃES, Manuela Raposo. A Arquitectura Paisagista – Morfologia e Complexidade. Lisboa: Estampa, 2001.

MIRANDA, Danilo Santos de (Org.). O Parque e a Arquitetura. Campinas: SP.: Papirus, 1996.

MIRANDA, Nicanor. Organização das Atividades de Recreação. Belo Horizonte: Itatiaia, 1984.

_____. 210 Jogos Infantis. Belo Horizonte: Itatiaia, 1990.

MUNFORD, Lewis. A Cidade na História - suas origens, transformações e perspectivas. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

NIEMEYER, Carlos Augusto da Costa. Parques Infantis de São Paulo. Lazer Como Expressão de Cidadania. São Paulo: Anna Blume/Edusp, 2002

OLIVEIRA, Cláudia. O Ambiente Urbano e a Formação da Criança. São Paulo: Aleph, 2004.

PIAJET, Jean. A formação do Símbolo na Criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIAJET, Jean e INHELDER, Bärbel. A Representação do Espaço na Criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

- RIoux, Jean-Pierre. A Revolução Industrial 1780 – 1880. São Paulo: Pioneira, 1975.
- RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia Cazaux. Atividades Lúdicas na Educação da Criança. São Paulo: Pioneira, 1979.
- RODRIGUES, Rejane Penna. Brincalhão – Uma Brinquedoteca Itinerante. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil. São Paulo: Editora Ática, 1987.
- SADDEK, Rehal e BIRGERSON, Lisbeth. What Happens When Imagery is Used to Complement Speech in Dialogues Involving Changing the Built. In: Life in the Urban Landscape - International Conference for Integrating Urban Knowledge & Practice. Gothenburg, Sweden. Junho de 2005.
- SANTOS, Milton. A urbanização brasileira. São Paulo: Hucitec, 1996.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: O Lúdico em Diferentes Contextos. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- SCHAEWEN, Deidi von e MAIZELS, John. Fantasy Worlds. Bonn: Benedikt Taschen, 1999.
- SCHILLER, Friedrich. A Educação Estética do Homem. São Paulo: Iluminuras, 1989.
- SENDA, Mitsuru Man. Process Architecture No. 79, Environment Design, Strategies of man Senda + Environment Design Institute, Tokyo: Bunji Murotani, 1988.
- SENNET, Richard. O Declínio do Homem Público – As Tirantias da Intimidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- SIMONIC, Tanja. Design Initiatives for Children Play in Urban Environment In: Life in the Urban Landscape - International Conference for Integrating Urban Knowledge & Practice. Gothenburg, Sweden. Junho de 2005.
- SOLÉ, Maria de Borja. O Jogo Infantil. Lisboa, Portugal: Instituto de Apoio à Criança, 1980.
- SOUZA, Osvaldo Rodrigues de. História Geral. São Paulo: Ática, 1987.
- SUTTON-SMITH, B. The Useless Made Useful: Play as Variability Training. School Review, 1975
- TOBEY, George B. A History of Landscape Architecture. Nova York: Elsevier, 1973.
- TORELL, Gunilla. Children's Conception of Large-Scale Environments. Göteborg, Sweden: Vasastadens Bokbinderi AB, 1990.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar, o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.
- VICENTINO, Cláudio e DORIGO, Gianpaolo. História para o Ensino Médio: História Geral e do Brasil. São Paulo: Scipione, 2001.
- VOLPATO, Gildo. Jogo, Brincadeira e Brinquedo. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.
- VYGOTSKY, L. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- WAJSKOP, Gisela. Brincar na Pré-escola. São Paulo: Cortez, 1997.

WALLON, H. L'évolution Psychologique de L'enfant. Paris: Armand Colin, 1965.
WARD, Colin. The Child in the City. Nova York: Pantheon Books, 1978.
WINNICOTT, Donald Woods. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Websites:

Cidade Jardim: <http://history.sandiego.edu/GEN/filmnotes/images2/howard3b.jpg>
Cidade Industrial: <http://exhibits.slpl.org/steedman/data/Steedman240088583.asp?thread=240091116>
Cidade Funcional: <http://www.athenaeum.ch/corbu3m1.htm>.
Guia Digital Florianópolis: http://www.pmf.sc.gov.br/?link=guia_digital. Acesso em 2005.
Guia Floripa: www.guiafloripa.com.br/turismo/centro/imagens/pe-getulio-vargasp.jpg Acesso em 2008.
Ministério Público de Santa Catarina:
http://www.mp.sc.gov.br/portal/site/portal/portal_detalhe.asp?Campo=3153&secao_id=532
Acesso em 2008.
National Recreation and Park Association: <http://www.nrpa.org/> Acesso em 2008.
Prefeitura Municipal de Florianópolis: www.pmf.sc.gov.br/index.php?link=perfil&sublink=pracas. Acesso em 2006
Rehwaldt Landschaftsarchitekten: <http://rehwaldt.de> Acesso em 2006.
Taylor Cullity Lethlean: www.tcl.net.au. Acesso em 2007.



Cidade

Perfil de Florianópolis
Informações Sócio-Econômicas
Símbolos Municipais
Eventos
Guia Digital de Florianópolis
Guia Turístico
Mapa de Ruas
CEP
Previsão do Tempo
Transporte Urbano
Aeroporto
Rodeviária
Como Chegar
Pessoas Desaparecidas

Presidência

Quem é Quem
Estrutura Organizacional
Central de Compras Eletrônicas
Editais de Licitações
Concursos Públicos
Legislação
Agenda 21

Governo

Orçamento 2007
Contas Públicas
Relatório de Atividades 2007
Balanço Sócio-Ambiental 2005-
2006
Relatório de Responsabilidade
Fiscal

Secretarias

Administração
Assuntos Institucionais
Assuntos Internacionais
Assuntos Parlamentares
Comcap
Comunicação Social
Continente
Defesa do Cidadão
Educação
Esportes
Desenvolvimento Social
Finanças
Fundação Franklin Cascaes
Geração de Oportunidades
Governo
Guarda Municipal
Habitação e Saneamento
Meio Ambiente
Obras
Planejamento
Planejamento Urbano
Procuradoria Geral
Recelita
Saúde
Transportes e Terminais
Turismo, Cultura e Esportes

DECRETO Nº 5589
SISTEMA MUNICIPAL DE TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DO MUNICÍPIO DE FLORIANÓPOLIS

Geoprocessamento Corporativo
Florianópolis



► Cidade ► Perfil de Florianópolis ► Infra-Estrutura Urbana e Serviços Parques

Florianópolis possui 73 praças, 15 parques públicos e 06 largos com uma área total de 567.872 m² distribuídos entre a Ilha e o Continente. As praças, parques e largos são de responsabilidade da Floram - Fundação Municipal do Meio Ambiente, enquanto os parques do Continente ficam a cargo da Secretaria Regional do Continente.

Entre as praças, destaca-se a XV de Novembro. Localizada no Centro da Cidade, em frente à Igreja da Figueira, é local onde os florianopolitanos, principalmente os aposentados, costumam se reunir para um bate-papo ou para descansar.

O Aterro da Baía Sul também é área pública, com 600.000 m².

Praças de Florianópolis

Praça	Localidade	Área (m ²)
Abdon Batista	Saco dos Limões	
Alameda Adolfo Konder	Centro	
Alzira Zarur	Estreito	
Anílio da Silveira Machado	Canto	
Antônio Machado	Monte Verde	
Aquiles Paulo de Souza	Monte Cristo	
Assis Chateaubriand	Centro	
Bento Silvério	Lagoa da Conceição	
Breno P. Valadares	Santa Mônica	
Caiçara	Itacorubi	
Calistrato Salles	Itaguaçu	
Celso Ramos	Centro	
Clara Eulina de Abreu Soares	São João Rio Vermelho	
Constância João J. Mendonça	Centro	
D. Pedro I	Centro	
Da França	Centro	
Dalva Cardoso	Saco dos Limões	
De Portugal	Centro	
Djair Kurt	Monte Verde	

Urbanismo e Serviços Públicos
Voluntários
Outros Sites da PMF



Do Conselho Com. do Itacorubi	Itacorubi	
Do Desterro	Centro	
Donato da Silva	Santa Mônica	
Dos Namorados	Centro	
Dos Navegantes	Balneário	
Duque de Caxias	Estreito	
Edith Gama Ramos	Canasvieiras	
Edson Pereira da Nascimento	Córrego Grande	
Esteves Júnior	Centro	
Etelvina Luz	Centro	
Eugênio Cordeiro Dutra	Capoeiras	1
Fermino Manoel da Silva	Ribeirão da Ilha	
Fernando Machado	Centro	
Florian Peixoto	Centro	
Getúlio Vargas	Centro	
Gilberto Guerreiro da Fonseca	Centro	
Guilherme Fortekamp	Balneário	
Hercilio Luz	Centro	
Herminio Silva	Ribeirão da Ilha	
Jardim do Estudante	Capoeiras	
Jardim Getúlio Vargas	Santo Antônio de Lisboa	
Jardim Senador Saulo Ramos	Lagoa da Conceição	
João Batista Vieira	Colônia	
João Demaria Cavallazzi	Estreito	
João José da Cruz	Ingleses	
Jom. Teixeira da Rosa	Centro	
José M. da Costa Ortiga	Centro	
Lauro Muller	Centro	
Maçonica	Centro	
Marcelino Vieira Filho	Estreito	
Marcílio Dias	Estreito	
Martinho Lutero	Saco dos Limões	
Miguel Ângelo Sedrez	Itacorubi	
Nagib Jabor	Capoeiras	
Nossa Senhora de Fátima	Estreito	
Olívio Amorim	Centro	
Osni Ferreira	Monte verde	
Oswaldo Bulcão Viana	Centro	
Oswaldo de Oliveira	Capoeiras	
Padre Jacir Bachi	Carvoeira	
Padre José de Anchieta	Santa Mônica	
Paulo Schlemper	Estreito	
Pereira Oliveira	Centro	
Pio XII	Lagoa da Conceição	
Praia do Meio	Coqueiros	1
Renato Ramos da Silva	Estreito	1
República da Grécia	Agrônômica	
República do Líbano	Canasvieiras	
Roberto Oliveira	Estreito	2
Roldão da Rocha Pires	Santo Antônio de Lisboa	
Santos Dumont	Trindade	
Sesquicentenário da Polícia Militar	Centro	
Tancredo Neves	Centro	1
Virgílio Várzea	Canasvieiras	
XV de Novembro	Centro	6
Parque Municipal	Estreito	
Total		:

Fonte: Gaplan / Floram

Parques de Florianópolis

Parques	Localidade	Área
Beira Mar Norte	Agronômica	21
Canal Buchele	Jardim Atlântico	1
Ecológico Padre Horn	Coloninha	11
Felipe Neves	Coloninha	
Guilherme Fortkamp	Estreito	
Infantil Dilma Cardoso	Saco dos Limões	
Juthair Beiro Carames	Estreito	4
Maria José Vieira	Capoeiras	
Metropolitano Francisco Dias Velho	Centro	18
Municipal Chico Mendes	Centro	11
Náutico Walter Lange	Centro	21
Tupinambá	Estreito	31
Zilda Silveira	Trindade	1
Zoé Fernner Lyra	Capoeiras	51
Total		28

Fonte: Gaplan / Floram


Largos de Florianópolis


Largos	Localidade	Área (m²)
Benjamin Constant	Centro	1.760
Da Alfândega	Centro	6.024
Fagundes	Centro	2.800
Frei Tito Olivetto	Agronômica	190
Hippólito do Vale Pereira	Centro	240
São Sebastião	Centro	1.400
Total		10.654

Fonte: Gaplan / Floram

[Topo](#) | [Imprimir](#) | [Voltar](#)

Mais Informações CLIQUE AQUI

 **Servidor Municipal - Progressão Funcional 2008 - (clique)**

 **Edital de Concorrência Nº 001/2008/CEL/SUSP/PMF**

Contratação de empresa para desenvolver, instalar, substituir, conservar, fazer

 **Arquivos para download**
Secretaria de Governo disponibiliza arquivos mais solicitados ji órgão.

 **Orçamento 2008**

Relação das Praças Visitadas						
Levantamento	Parque Infantil	Praça/ Parque	Bairro	Ponto Referência	Área (m²)	
	Não	Metropolitano Francisco Dias Velho	Centro	Aterro Baía Sul	189.500	
	Não	Municipal Chico Mendes	Centro	Íguatemi	16.122	
	Não	Náutico Walter Lange	Centro	Remo	25.700	
	Não	Alameda Adolfo Konder	Centro	Ponte H. Luz	990	
	Não	Assis Chateaubriand	Centro	???	1.639	
1	OK	Celso Ramos	Centro	Shopping	11.803	
	Não	Constandino João J. Mendonça	Centro	Herdílio Luz	1.850	
2	OK	D. Pedro I	Centro	Gama Degá	3.620	
	Não	Da França	Centro	Hoepcke/Cassol	3.696	
	Não	De Portugal	Centro	Trapiche	6.400	
	Não	Do Desterro	Centro	Fran. Tolentino	800	
3	OK	Dos Namorados	Centro	Beira Mar	1.781	
	Não	Esteves Júnior	Centro	Col. Catarinense	1.303	
	Não	Etelvina Luz	Centro	Banco Redondo	128	
	Não	Fernando Machado	Centro	Centro Histórico	3.580	
	Não	Floriano Peixoto	Centro	Centro Histórico	3.580	
4	OK	Getúlio Vargas	Centro	Bombeiro	13.300	
	Não	Gilberto Guerreiro da Fonseca	Centro	Arno Hoeschl	2.000	
	Não	Herdílio Luz	Centro	Mirante Ponte	990	
	Não	Jom, Teixeira da Rosa	Centro	Herdílio Luz	2.600	
	Não	José M. da Costa Ortiga	Centro	Castelmar	1.639	
	Não	Lauró Muller	Centro	Majestic	716	
	Não	Maçonica	Centro	Centro Eventos	1.050	
	Não	Olívio Amorim	Centro	Herdílio Luz	1.500	
	Não	Oswaldo Bulcão Viana	Centro	Mat. Carm. Dut.	1.050	
	Não	Pereira Oliveira	Centro	TAC	890	
	Não	Sesquicentenário da Polícia Militar	Centro	Esgoto B. Mar	6.400	
	Não	Tancredo Neves	Centro	3 Poderes	10.861,05	

		Não	XV de Novembro	Centro	Catedral	5.655,19
5	OK	Sim	Edson Pereira da Nascimento	Córr. Grande	Final do Córrego	1.306
		Não	Beira Mar Norte	Agronômica	Ponta do Coral	28.947
		Não	Professor Seixas Neto	Agronômica	Pedra Grande	Guia Digital Florianópolis
		Não	República da Grécia	Agronômica	Koxixus	6.400
6	OK	Sim	Mirosian Casemiro Wolowsky ou Praça da Bica	Carvoeira	Próx. UFSC	Guia Digital Florianópolis
		Não	Padre Jacir Bachí	Carvoeira	César Seara	720
7	OK	Sim	Caigara	Itacorubi	Pq. São Jorge	6.290
8	OK	Sim	Do Conselho Com. do Itacorubi	Itacorubi	Fim Itacorubi	9.200
9	OK	Sim	Miguel Ângelo Sedrez	Itacorubi	Entre Córr. e Ita.	4.875
		Não	Antônio Machado	Monte Verde	Centrinho	560
		Não	Djair Kurt	Monte Verde	Centrinho	750
10	OK	Sim	Osni Ferreira	Monte Verde	Centrinho	14.500
11	OK	Sim	Abdon Batista	S. dos Limões	Vila Operária	1.920
12	OK	Sim	Infantil Dilma Cardoso	S. dos Limões	Vila Operária	225
13	OK	Sim	Martinho Lutero	S. dos Limões	Armazém Vieira	10.563
		Não	Breno P. Valadares	Santa Mônica	Rótula	9.503
		Não	Padre José de Anchieta	Santa Mônica	Rótula	9.503
		Não	Donato da Silva	Santa Mônica	Próx. Córrego	900
14	OK	Sim	Irmã Maria Tereza Kock	Santa Mônica	Madre Benvenuta	Guia Digital Florianópolis
15	OK	Sim	Praça da Rua Marcos Cardoso Filho	Santa Mônica	Fundos Angeloni	Guia Digital Florianópolis
		Não	João Di Bernardi	Santa Mônica	Fds. Md. Benv.	Guia Digital Florianópolis
		Não	Zilda Silveira	Trindade	Início bairro	1.220
16	OK	Sim	Praça da Rua Professor Bento Águido Vieira	Trindade	Bombeiros	Guia Digital Florianópolis
17	OK	Sim	Santos Dumont	Trindade	Rótula UFSC	8.377

PLANILHA DE AVALIAÇÃO

A) DADOS GERAIS: Esta primeira parte refere-se às informações cadastrais de localização geográfica.

1) Nome: Nome da Praça dado pela Prefeitura ou pelos moradores locais, quando não havendo, utilizou-se o nome da rua onde estava localizada.

2) Localização: Breve descrição do formato do terreno da Praça e como está inserido na malha urbana.

3) Área Total da Praça: Área fornecida pela Prefeitura, quando não havendo, não foi registrada.

4) Limites Norte, Sul, Leste e Oeste: Nomes das ruas que a circunda ou edificações.

B) CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Esta segunda parte refere-se aos dados quantitativos sobre os aspectos físicos e sócio-culturais da Praça e do Parque Infantil. Ela está dividida em 3 partes:

B1) ENTORNO: Dados relativos às questões urbanísticas do entorno:

1) Uso: Usos predominantes das edificações vizinhas à Praça, classificados em residencial, comercial, serviço ou institucional.

2) Tipologia: Referente ao gabarito predominante das edificações vizinhas. Alguns são classificados como edificações especiais, como galpões, ginásios e igrejas.

3) Padrão sócio-econômico: Referente ao padrão de construção das edificações vizinhas. (Não foram levantadas informações sobre o nível de renda da população)

B2) PRAÇA: Nesta etapa, houve a diferenciação das características da Praça como um todo e do Parque Infantil que está inserido dentro da Praça. Nos casos onde o Parque Infantil compreende toda a área da Praça, os dados foram repetidos.

1) Categoria: Este quesito refere-se ao nível de abrangência que a Praça e o Parque têm em relação ao bairro e à vizinhança. Foram classificados como:

- **Praça Principal:** Praças de grande importância e referência não só para o bairro, como para a cidade. Localizadas em nós urbanos.

- **Praça de Bairro:** Praças secundárias, com visibilidade e acesso para todo o bairro.

- **Praça de Vizinhança:** Praças que atendem principalmente a população vizinha, devido ao fato de serem pequenas e de não estarem localizadas em vias principais.

2) Usos: Usos e equipamentos fornecidos pela praça, sendo que todas elas obviamente contemplam o uso de "Parque Infantil".

3) Permeabilidade Visual: Classificada como Visível, Semi-Visível ou Fechada, diz respeito à visibilidade que se tem da Praça a partir da rua. Esta visibilidade pode ser dificultada pela vegetação, relevo ou elementos construídos.

4) Mobiliário: Relação dos tipos de mobiliários urbanos de estar presentes na praça, mais especificamente bancos e mesas.

5) Iluminação Artificial: Presença de postes de luz e sua altura/abrangência.

6) Vegetação: Classificação da vegetação existente segundo os tipos: árvores, arbustos, palmeiras, grama ou flores.

B3) PARQUE: Relação apenas das características do espaço delimitado para o Parque Infantil dentro da Praça.

1) Relação com a praça: Qual o tamanho da região da Praça destinada ao Parque Infantil e como está inserido do espaço total.

2) Limites: Se há algum tipo de elemento que o separe da praça e como é.

3) Acessos: Quantos acessos existem para o Parque.

4) Equipamentos: Quantidade e tipos de equipamentos. Foram quantificados grupos de equipamentos semelhantes. Ex: 2 gangorras refere-se a 2 grupos de gangorras. No caso dos "Equipamentos de Uso Misto", referem-se a equipamentos que contemplam várias funções, que podem ser escalador, escorregador, casinha, ponte, entre outras.

5) Materiais equipamentos: Relação dos materiais utilizados para a sua confecção.

6) Cores equipamentos: Relação das cores utilizadas na sua pintura.

7) Manutenção equipamentos: Referente ao estado da pintura, pontos de ferrugem, peças quebradas e ausentes, piso desgastado, integridade dos cercamentos e cuidados com a vegetação.

8) Segurança equipamentos: Possibilidades de quedas, acidentes com partes pontiagudas, peças estragadas, proximidade exagerada entre equipamentos e cercas.

9) Segurança Carros: Diz respeito à possibilidade de entrada acidental de carros dentro do espaço do parque.

10) Mobiliário: Idem à avaliação da praça, só que listando apenas o existente no espaço do parque.

11) Iluminação Artificial: Idem à avaliação da praça, só que listando apenas o existente no espaço do parque.

12) Piso: Tipo de pavimentação dentro do parque.

13) Vegetação: Idem à avaliação da praça, só que listando apenas o existente no espaço do parque.

14) Sol e Ventos: Classificado como protegido, parcialmente protegido e exposto diz respeito ao nível de proteção oferecido pela vegetação, relevo ou edificações vizinhas.

15) Sons: Classificação do nível e dos tipos de ruídos existentes no horário da visita e os possíveis, de acordo com as características urbanas do local.

16) Poluição Atmosférica: Classificação do nível de poluição existente no horário da visita e os possíveis, de acordo com as características urbanas do local.

17) Microclima: Esta categoria refere-se às qualidades ambientais do espaço do Parque Infantil em relação ao grau de sombreamento, proteção contra ventos, grau de ruído, quantidade de vegetação. Classificando como "bom", aqueles que apresentavam todas estas variáveis físicas favoráveis ao bem estar do usuário.

B) DADOS DA VISITA : A terceira parte contempla os dados relativos apenas ao momento observado durante a visita.

1) Situação no momento observado: Dados como a data e a duração do levantamento, a quantidade e a idade dos usuários presentes no Parque Infantil.

2) Observações pessoais: Única categoria de carácter qualitativo, diz respeito aos comentários da pesquisadora em relação às impressões pessoais sobre o local como: os aspectos peculiares, o conteúdo das entrevistas não-estruturadas e as sensações físicas e emocionais que o local transmitiu durante a visita.

QUADRO COMPARATIVO

Bairro	Entorno		Praça				Parque					Materiais			
	Usos	Tipologia	Padrão Sócio-Econ.	Categoria	Usos	Permeabilidade Visual	Mobiliário	Iluminação	Vegetação	Relação com a Praça	Limites		Acesso	Equipamentos	
Agronômica	Praça Gov. Celso Ramos	Residencial	Edifícios 12 pavtos Casas 1 a 2 pavtos	Alto Médio-Alto Médio Médio-Baixo Baixo	Praça Principal	Passagem Estar Ponto de Ônibus Parque Infantil Campo de Areia	Visível	Bancos de concreto	Postes altos e baixos	Gramá Arbustos Árvores	Grande área	Vegetação Banco contínuo de concreto	3 acessos Interrupção do banco	3 Balaços Pneus e Madeira 2 Balaços Cadeirinha 1 Uso Misto Gigante 1 Uso Misto Pequeno 2 Gangorras 2 Barras de Ginástica	Madeira Ferro Pneus Corrente Cordas Fibra
		Residencial	Edifícios 3 a 6 pavtos Casas 1 a 2 pavtos	Médio-Alto Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de bairro	Passagem Estar Estacionamento Parque Infantil Mural Artístico	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes médios	Gramá Arbustos Árvores Palmeiras		Ocupa toda a extensão	Canteiros, muros dos prédios vizinhos,	3 acessos Interrupção dos canteiros	3 Balaços de Madeira 1 Uso Misto Pequeno 1 Gangorra 1 Torre de Pneus
Centro	Praça D. Pedro I	Serviços Comercial Residencial	Edifícios 12 pavtos Casas 1 a 2 pavtos	Alto Médio-Alto Médio	Praça de bairro	Passagem Estar Hospital Parque Infantil Ponto de Ônibus Chafariz	Semi-Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes médios	Gramá Arbustos Árvores Palmeiras Flores	Pequena área	Banco e colina de grama	1 acesso Interrupção do banco	1 Uso Misto Grande 1 Tanque de Areia	Madeira Pneus Cordas Corrente
		Residencial	Edifícios 12 pavtos	Alto Médio-Alto Médio	Parque de vizinhança	Passagem Estar Banca de revistas Acesso edifícios "Castelinho" Paque Infantil Mini quadra	Visível	Bancos e mesas de concreto Bancos de madeira e ferro	Postes altos	Gramá Arbustos Árvores Palmeiras	Pequena área	Cerca metálica	1 acesso Portão	1 Uso Misto Pequeno 2 Gangorras 1 Barra de Ginástica	Madeira Pneus Cordas Corrente Ferro
	Praça Getúlio Vargas	Serviços Comercial Residencial	Edifícios 12 pavtos Casas 1 a 2 pavtos	Alto Médio-Alto Médio	Praça Principal	Passagem Estar Banca de revistas Lanchonete Chafariz Paque Infantil	Semi-Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes altos	Gramá Arbustos Árvores Palmeiras	Grande área	Meio muro de alvenaria e alambrado	2 acessos Portões	1 Uso Misto Gigante 1 Uso Misto Pequeno 1 Gira-gira 2 Gangorras 1 Balaço de cadeirinha 2 Barras de Ginástica 4 Balaços de Pneus 2 Balaços de Madeira 1 Tanque de Areia	Madeira Pneus Cordas Corrente Ferro

Parque	Entorno			Praça					Parque					Materiais
	Usos	Tipologia	Padrão Socio-Econ.	Categoria	Usos	Permeabilidade Visual	Mobiliário	Iluminação	Vegetação	Relação com a Praça	Limites	Acesso	Equipamentos	
Córrego Grande	Praça Edison Pereira Nascimento	Residencial Comercial Serviços	Casas 1 a 2 pavos	Médio-Alto Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de vizinhança	Passagem Estar Parque Infantil Quadra	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes médios Refletores	Gramí Arbustos Árvores Palmeiras	Pequena área	Cerca metálica	1 acesso Portão 1 Gangorra 1 Balanço de Pneus	Madeira Pneus Corrente Ferro
		Residencial Institucional Comercial Serviços	Casas 1 a 2 pavos Edifícios 4 pavos	Médio-Alto Médio Médio-Baixo	Praça de bairro	Passagem Estar Parque Infantil	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes altos Refletores	Gramí Arbustos Árvores	Grande área	Não há	3 acessos da praça 1 Uso Misto Grande 1 Tanque de Areia 1 Balança de Madeira 1 Gangorra	Madeira Corda Corrente Ferro
Itacorubi	Praça do Conselho Condominial do Itacorubi	Residencial Comercial Serviços Institucional	Edifícios 4 a 6 pavos Casas 1 a 2 pavos	Médio-Alto Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de Principal	Passagem Estar Estacionamento Parque Infantil 2 Quadras	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes altos Refletores	Gramí Arbustos Árvores	Grande área	Cerca metálica	2 acessos Portões 2 Balanços de Pneus 1 Escorregador 1 Barra de Ginástica 1 Gangorra 1 Torre de Pneus 1 Balanço de Cadeirinha	Madeira Corda Pneus Ferro
		Residencial	Casas 1 a 2 pavos	Alto Médio-Alto Médio	Praça de vizinhança associada centro comunitário	Passagem Estar 2 Quadras Centro Comunitário Vestibários Parque Infantil	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes altos Refletores	Gramí Arbustos Árvores	Pequena área	Cerca metálica	1 acesso Portão	Madeira Corrente Ferro
Monte Verde	Praça Osni Ferreira	Residencial Comercial Serviços	Casas 1 a 2 pavos	Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de bairro associado à praça principal	Passagem Estar Coreto Centro Comunitário Parque Infantil 2 Quadras Ciclovias	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes altos Refletores	Gramí Arbustos Árvores	Pequena área	Mureta	2 acessos Interrupção da mureta	Madeira Corda Ferro Concreto

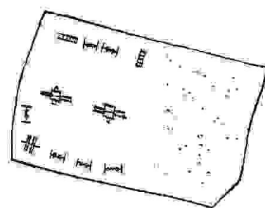
Parque	Entorno		Praça			Parque					Materiais			
	Usos	Tipologia	Padrão Socio-Econ.	Categoria	Usos	Permeabilidade Visual	Mobiliário	Iluminação	Vegetação	Relação com a Praça		Limites	Acesso	Equipamentos
São dos Limões	Parque Infantil Dima Cardoso	Casas 1 a 2 pavos Galpão Igreja	Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de Vizinhança associado a centro comunitário	Parque Infantil Centro Comunitário Ponto de Ônibus	Visível	Banco Contínuo de Concreto	Postes Médios	Árvores Arbustos	Ocupa toda a extensão	Bando contínuo de concreto Canteiro	2 acessos Interrupção de banco 1 Balanço 1 Vai e vem 1 Gangorra	Madeira Corrente Ferro Pneus	
	Praça Abdon Batista	Casas 1 a 3 pavos Edifícios 8 pavos	Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de bairro associado a praça principal	Lanchonete Ponto de Ônibus Estar Passagem Parque Infantil Missas para Xadrez	Visível	Bancos e mesas de concreto	Postes baixos torboleira	Gramma Arbustos Árvores	Grande área	Conteiro	1 Uso Misto Grande 1 Gangorra 1 Torre de Pneu 1 Balanço de Madeira	Madeira Corrente Ferro Pneus Corda	
Santa Mônica	Praça Martinho Lutero	Casas 1 a 3 pavos Ginásio de Esportes	Médio-Alto Médio Médio-Baixo Baixo	Praça de Bairro	Posto de Saúde Passagem Ginásio de Esportes Parque Infantil	Visível	Não há	Postes baixos torboleira	Gramma	Pequena área	Cerca Metálica	1 Acesso Interrupção alambreado	Madeira Corrente Corda Pneus	
	Praça da Rua Marcos Cardoso Filho	Casas 1 a 2 pavos	Alto Médio-Alto Médio	Praça de Vizinhança	Estar Passagem Parque Infantil Campo de Areia	Visível	Bancos de madeira e ferro	Postes baixos torboleira Refletores	Gramma Arbustos Árvores	Pequena área	Não há	Delimitação de piso 1 Torre de Pneu 1 Gangorra	Madeira Corrente Ferro Pneus	
Trindade	Praça Imã Tereza Kock	Edificações 1 a 3 pavos	Alto Médio-Alto Médio	Praça Principal	Estar Passagem Parque Infantil Posto Policial	Semi-visível	Bancos e mesas de concreto	Postes médios globo	Gramma Arbustos Árvores Palmeiras	Grande área	Não há	Aberto	1 Uso Misto Grande 2 Gangorras 1 Balanço de madeira 1 Balanço de cadeirinha 1 Balanço de pneus 1 Barra de ginástica	Madeira Corrente Ferro Pneus Corda
	Praça da Rua Professor Bento Aguiar Vieira	Casas 1 a 2 pavos Edifícios 3 a 5 pavos	Médio-Alto Médio Médio-Baixo	Praça de Vizinhança	Estar Passagem Parque Infantil Mini-quadra	Visível	Não há	Refletores	Arbustos	Pequena área	Muros das casas laterais	Aberto	1 Uso Misto Grande 1 Balanço de pneus 1 Gangorra 1 Torre de Pneu	Madeira Corrente Ferro Pneus Corda
	Praça Santos Dumond	Casas 1 a 2 pavos Edifícios 6 pavos	Médio-Alto Médio Baixo	Praça de bairro associado a praça principal	Estar Passagem Bar Lanchonete Ponto de ônibus Parque Infantil	Semi-visível	Bancos e mesas de concreto	Postes médios globo	Gramma Arbustos Árvores	Grande área	Não há	Aberto	Área Principal: 1 Uso Misto Gigante 2 Gangorras 1 Barra de Ginástica 1 Torre de Pneu 1 Gra-gira Área Secundária 1: 1 Torre de Pneu 1 Balanço de Pneu e Cadeirinha Área Secundária 2: 1 Uso Misto Pequeno Área Secundária 3: 1 Balanço de Madeira 1 Balanço de Cadeirinha	Madeira Corrente Ferro Pneus Corda Fibra

1) PRAÇA GOVERNADOR CELSO RAMOS

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Governador Celso Ramos
Localização	Faixa de terreno de grande extensão paralela à Beira mar a segmentada pela Rua João Cavallaro que liga a Avenida Rubens de Aruá Ramos com a Rua Frei Caneca
Área Total	11.303m ²
Limite Norte	Rua Embaixador Efraim da Luz Pinto
Limite Sul	Rua Alen Kardec
Limite Leste	Rua Frei Caneca (Morro da Cruz)
Limite Oeste	Av. Jornalista de Aruá Ramos (Beira Mar)
B) Características:	
1) Entorno	
Usos	Residencial predominante, comercial e serviços
Tipologia	Edifícios residenciais 12 pavimentos (linha de frente do bairro)
Pavão Sócio-econ.	Casas de 1 e 2 pavimentos (subida do Morro da Cruz)
2) Praça:	
Categoria	Praça Principal
Usos	Passagem, estar, ponto de ônibus, parque infantil, quadra informal de areia
Permeabilidade Visual	Visível. A noite é dificultada em parte pela pouca iluminação em algumas regiões da praça.
Mobiliário	Bancos contínuos de concreto
Iluminação Artificial	Postes altos e baixos (borboleta)
Vegetação	Grama, arbustos e anões
3) Parque:	
Relação com a praça	Ocupa toda a área do segmento norte.
Limites	Cercada por banco contínuo de concreto mais faixa de vegetação
Acessos	3 acessos pela interrupção do banco e faixa de vegetação
Equipamentos	3 conjuntos de balanços de pneus de madeira 2 conjuntos de balanços de cadeirinha 2 equipamentos de uso misto 2 conjuntos de gangorras 2 barras de ginástica
Materiais	Madeira, ferro, pneus, corrente, corda, fibra de vidro
Cores	Azul, verde, vermelho, amarelo e laranja
Manutenção	Bom
Segurança Equip.	Bom
Segurança Carros	O acesso pela Rua Frei Caneca expõe o parque ao perigo dos carros
Mobiliário	Banco contínuo de concreto
Iluminação	Postes altos e baixos (borboleta)
Piso	Areia grossa
Vegetação	Grama e árvores grandes
Sol e Ventos	Não há proteção significativa
Sons	Pássaros (pouco) e veículos (intenso)
Polluição Atmosférica	Sim (Rua Frei Caneca)
Microclima	Ruim
C) Avaliação no Momento de Observação:	
Data da Visita	04/08/2006
Dia da Semana	Sexta-feira
Período Observado	17:15 - 18:00
Usuários Praça	Nenhum
Usuários Férquê	Nenhum
Perfil Usulários	-
Maior Uso Brinquedos	-
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* Parque espaço e com diversidade de equipamentos bem distribuídos pela área do parque.	
* Atraente e bem visível para quem passa de carro ou caminhando	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Vista panorâmica pelo acesso Rua Frei Caneca



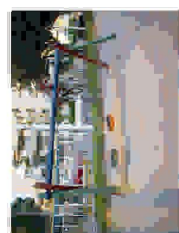
Vista panorâmica pelo acesso Av. Rubens de Aruá Ramos



Equipamento Uso Misto - Grande



Trepa-trepa



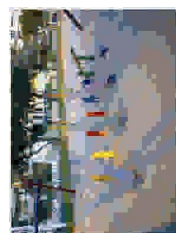
Balanço de Pneus e Madeira



Equipamento Uso Misto - Grande



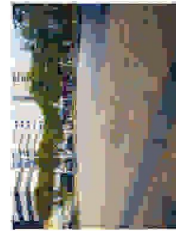
Balanço de Pneus e Madeira



Gangorras



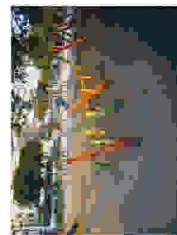
Barra de ginástica



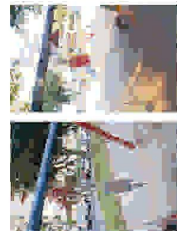
Vista do Campo de Areia



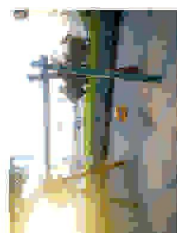
Equipamento Uso Misto - Grande



Balanço de cadeirinha



Balanços Estragados



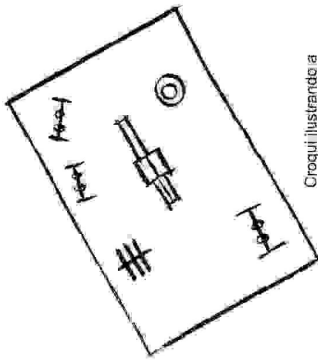
Acesso Rua Frei Caneca - Vulnerável

2) PRAÇA MIROSIAN CASEMIRO WOLOWSKY
(PRAÇA DA BICA)

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Miroslan Casemiro Wolowsky ou Praça da Bica
Localização	Territo: retangular na esquina das ruas Capilão Romualdo de Barros e Professor Milton Sullivan
Área Total	Aprox. 750 m²
Limite Norte	Edifícios Residenciais
Limite Sul	Rua Capilão Romualdo de Barros
Limite Leste	Edifícios Residenciais e Rua Capilão Romualdo de Barros
Limite Oeste	Edifícios Residenciais e Rua Professor Milton Sullivan
B) Características:	
1) Entorno	
Usos	Residencial predominante, comercial e serviços
Tipologia	Edifícios de 3 a 5 pavimentos e casas de 1 a 2 pavimentos.
Padrão Solo-arbor.	Médio-alto, médio, médio-baixo e baixo.
2) Praça	
Categoria	Praça de Bairro
Usos	Passeio, andar, estacionamento, parque infantil, mural artístico.
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto.
Iluminação	Postos médios (globos).
Vegetação	Grama, arbustos, palmeiras e árvores.
3) Parque	
Relação com a praça	Ocupa toda a extensão da praça.
Limites	Cercado por canteiros fazem o papel de barreira entre o parque e a Rua Capilão Romualdo de Barros e entre o parque e o mural.
Acessos	Entre a Praça e a Rua Professor Milton Sullivan há vagas de estacionamento. Entradas conformadas por interrupções nos canteiros, sendo 2 pela Rua Capilão Romualdo de Barros e 1 pela Rua Professor Milton Sullivan.
Equipamentos	3 balanços de madeira 1 equipamento de uso misto pequeno 1 gangorra 1 torre de pneus
Matérias	Madeira, ferro, pneus e correntes.
Cores	Azul, verde, vermelho, amarelo e laranja.
Manutenção	Pintura em bom estado, algumas peças em madeira rachadas e com pontas expostas, gangorra desregulada.
Segurança Equip.	Ruim
Segurança Carros	Não há proteção na fronteira com o estacionamento, porém nos demais, há canteiros largos.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto.
Iluminação	Postos médios (globos).
Rio	Bria
Vegetação	Grama, arbustos, palmeiras e árvores.
Sol e Ventos	Há proteção contra ventos e sol nas laterais norte e leste. Nas demais laterais há uma leve proteção oferecida pela vegetação.
Sons	Pássaros (pouco), carros e ônibus (intensos)
Polluição Atmosférica	Vinda da Rua Capilão Romualdo de Barros
Microclima	Ruim
C) Situação no Mapeamento Observado:	
Data da Visita	03/02/06
Dia da Semana	Quinta-feira
Período Observado	16:00 - 17:00
Usuários Praça	6 crianças de 5 a 11 anos e 1 adulto.
Usuários Parque	Idem
Perfil Usários	Crianças e adultos moradores da região, usuários do estacionamento.
Maior Uso Brinquedos	Balanço e gangorra.
D) Observações Especiais Sobre o Parque Infantil:	
"Espaço agradável e, apesar de não tomar um bom microclima, a vegetação serve de barreira visual com a rua. O mural colorido é um diferencial neste parque e cria um ambiente alegre e acolhedor."	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



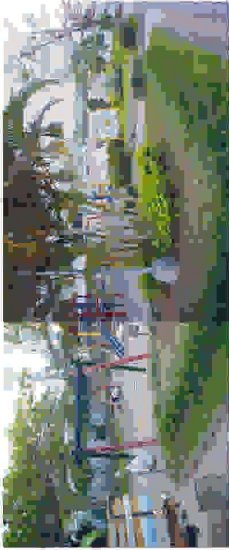
Balanço de Madeira



Vista geral da praça a partir da Rua Capilão Romualdo de Barros



Entrada principal pela Rua Capilão Romualdo de Barros



Vista Geral



Equipamento Uso Misto



Balanço de Madeira



Gangorra

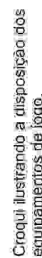


Balanço de Madeira

Torre de Pneus

Balanço de Madeira

A) Dados Gerais	
Nome	Praca D. Pedro I
Localização	Avenida Gama D'Eça, em frente ao Hospital Celso Ramos.
Área Total	3.620 m ²
Limite Norte	Rua Ditz, Junior
Limite Sul	Rua General Lopes Vieira
Limite Leste	Hospital Celso Ramos
Limite Oeste	Av. Professor Otton Gama D'Eça
B) Características:	
1. Entorno	Serviços, comercial e residencial
2. Topografia	Gama D'Eça. Edifícios com até 12 pavimentos, lajeas de 1 a 2 pavimentos.
3. Pavimentação	Asf, Meio-cálamo e móbio.
4. Planta	Praca de Baixo associada a uma edificação pública.
5. Categoria	Passeagem, esportiva, hospital, casa de máquinas, chafariz, estátua, porto de ônibus, parque.
6. Fertilidade Visual	Muito alta visibilidade pela Avenida Gama D'Eça. Segurança em relação ao hospital (devido ao seu consistente funcionamento e presença de funcionários).
7. Mobilidade	Bancos e mesas de concreto.
8. Iluminação	Postes médios.
9. Vegetação	Árvores, palmeiras, chafariz, grama e flores. Vegetação mais intensa forma um "tubo" entre a Praça e a rua. Uma linha de grama, palmeiras e arbutos separa a praça do hospital.
10. Parque	Espectro variado no canto da praça. Há certa integração visual e física com a praça.
11. Relação com a praça	Concedida por bancos em sua maior extensão. Sobre o pequeno muro da frente, que faz divisa com a calçada e por bancos na parte que dá para a praça.
12. Limites	Integração no banco
13. Acesso	Entramento em meio sim. 2 escombros, escadaria de pedras e corrimão
14. Entorno	Limite de pedras, pedras de madeira para escalar, torre colada e escada.
15. Materiais	Tanque de areia
16. Cores	Marmom, gneiss, coradas, correntes
17. Manutenção	Requer manutenção na área do tanque e limite de pedras. Pintura em bom estado.
18. Segurança Equip.	Ruim devido a falta de manutenção
19. Segurança Carros	Distante da rua. A rua mais próxima da entrada não tem grande movimento de carros.
20. Mobilidade	Bom, contínuo de pedra (muro largo) sobem com assento de concreto.
21. Iluminação	Postes altos
22. Piso	Areia
23. Vegetação	Muito lá.
24. Sol e Ventos	Proteção contra sol e ventos fortes pelas árvores e edificações em todos os lados.
25. Sons	Faixas (razoável), carros e ônibus (razoável)
26. Poluição Atmosférica	Não.
27. Microclima	Bom
C) Situação no Momento da visita:	
Data da visita	14/08/2016
Diário da Semana	Sexta-feira
Período Observado	16h - 16:45h
Usuários Presença	3 crianças, adultos em especial/hospital. Adultos em passeiam, funcionários hospital.
Usuários Parque	Local de espera do familiares e usuários do hospital e clínicas próximas.
Parque Usuários	Moradores do bairro e pessoas de passagem da rua.
Manor Uso Brinquedos	Entorno ao mesmo, escombros e escadaria
28. Observações	1. Muitos usuários são adultos e crianças acompanhantes de pacientes do hospital, ou clínicas da região. 2. Provavelmente é mais usado pelos usuários hospital do que pelos moradores da região. 3. A praça é percebida como parte integrante do hospital, única se pertencesse mais a este do que à rua. 4. A praça se fecha para a rua através do verde e do muro visivelmente para o hospital através de uma colina gramada. 5. A praça não é muito percebida da rua, pois está aproximadamente 1,5 m mais alta que o nível da calçada e destaca por vegetação densa e a percepção que se faz é que a vegetação neutra a entrada do hospital. 6. Vegetação arbórea e com boa manutenção. Colina de grama para as crianças. 7. O tanque de areia é desintegrado da área do parque e não parece ativo. 8. Brinquedos maiores facilitam o uso e conferem uma relação interessante dos usos e das crianças que usam o parque. 9. Sinalização chama o brinquedo - criação de um percurso. 10. Único parque visitado onde se percebe uma preocupação no projeto e localização do equipamento

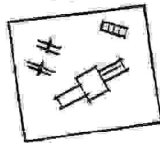


4) PRAÇA DOS NAMORADOS

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça dos Namorados
Localização	Faixa de terreno entre as Ruas Almirante Lamago e Av. Ruios de Arruda Ramos. Localizada na quadra entre a Av. Prof. Otton Gama D'Ega e Rua Estevão Jr.
Área Total	1.781 m²
Limite Norte	Estacionamento marginal à Av. Rubens de Arruda Ramos
Limite Sul	Rua Almirante Lamago (contigüa com o Largo da Igreja São Francisco)
Limite Leste	Edifícios Rembrandt e Renier (Acesso secundário de moradores)
Limite Oeste	Edifício The Palace (Acesso de serviço)
B) Características:	
1) Entorno	
Usos	Residencial predominante, comercial e serviços.
Tipologia	Edifícios residenciais 12 pavimentos.
Padrão Socio-econ.	Alto, médio-alto, médio.
2) Praça	
Categoria	Praça de Bairro
Usos	Passagem estar, banca de revistas, acesso aos edifícios, "Castelinho", parque infantil, mini quadra de basquete.
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto, bancos de ferro e madeira.
Iluminação	Postes altos
Vegetação	Gramíneas, arbustos, palmeiras e árvores
3) Parque	
Relação com a praça	Pequena área cercada na porção norte da praça
Limites	Cercada por grade de metal rígido.
Acessos	1 Portão
Equipamentos	1 equipamento de uso misto 2 conjuntos de gangorras 1 barra de ginástica
Materiais	Madeira, ferro, pneus, corrente, corda
Cores	Azul, vermelho, amarelo
Manutenção	Tinil discursando, cordas desgastadas
Segurança Equip.	Equipamentos muito próximos entre si e em relação à cerca.
Segurança Carros	Estrada muito próxima ao estacionamento, porém sua entrada está voltada para a praça.
Mobiliário	Bancos de madeira e ferro em mau estado
Iluminação	Postes altos
Piso	Areia
Vegetação	Gramíneas, bordas e palmeiras
Sol e Ventos	Apartes a proteção dos prédios laterais.
Sons	Passaros (pouco) e carros (intenso)
Polição Atmosférica	Não - Ambiente bem aberto, apesar dos carros
Microclima	Ruim
C) Situação no Município - Considerações	
Data da Visita	03/08/2006
Dia da Semana	Quarta-feira
Período Observado	11:30 - 12:30
Usuários Praça	Passagem intencional (saída da escola), espera, leitura e reunião
Usuários Parque	2 crianças de 4 anos e 3 adultos acompanhantes
Perfil Usuários	País, babás e avós com crianças moradores da região e de passagem após o turno escolar.
Mapeo Uso Brinquedos	Equipamento de uso misto
D) Observações Focadas Sobre o Parque Infantil:	
* Região mais valorizada do centro da cidade.	
* Próximo às escolas Menino Jesus e Catequese, faz clara relação com o Largo São Sebastião.	
* Espaço aberto e otimizado pelos edifícios laterais.	
* Crianças brincaram mais tempo na motoquinha do aluguel do que no parquinho.	
* Crianças menores tiveram dificuldade de interagir nos equipamentos.	
* O parque não é visualmente atrativo - cores pálidas, equipamentos tradicionais.	
* Um dos usuários do parque foi de carro até o local.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Vista Panorâmica a partir do estacionamento da Av. Rubens de Arruda Ramos



Vista Panorâmica a partir do Largo São Sebastião - Rua Almirante Lamago



Acessos de Serviço - Ed. The Palace



Equipamento de Uso Misto



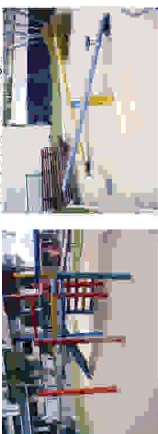
Pinlura Desgastada



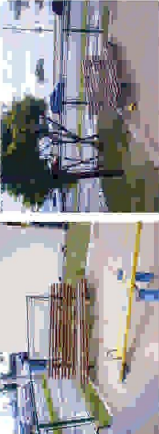
Espaços de Estar



Acesso Ed. Van Gogh



Gangorras



Barco em mal estado



Espaços de Estar



Mini-quadra de Basquete



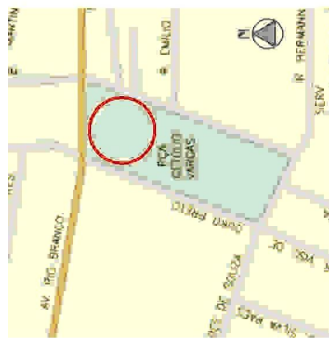
Barra de Ginástica



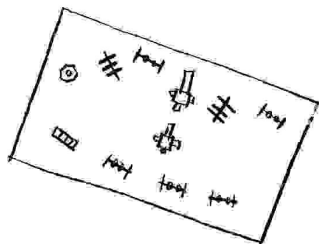
Barco em mal estado

5) PRAÇA GETÚLIO VARGAS

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Getúlio Vargas ou Praça dos Bombitos
Localização	Grande quadra localizada no encontro das ruas Av. Rio Branco, Rua Visconde de Ouro Preto e Alameda Alvim.
Área Total	13.300 m²
Limite Norte	Rua Cristóvão Mota
Limite Sul	Rua Herman Blumenau
Limite Leste	Rua Alameda Alvim
Limite Oeste	Rua Visconde de Ouro Preto
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Serviços, comercial e residencial.
Topografia	Casarão históricos 2 pavimentos, edifícios com até 12 pavimentos.
Padrão Selo-ecoz	Alto, mediano e baixo
2) Praça	
Calçada	Piçarra de Baixo
Uso	Estar, passagem, banca de revistas, quiosque, parque infantil e chafariz.
Permeabilidade Visual	Baixa permeabilidade visual entre interior e exterior - vegetação intensa.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto.
Iluminação	Postes altos
Vegetação	Árvores, palmeiras, cactos com adubos e grama.
3) Parque	
Relação com a praça	Área cercada ocupando grande parte da praça.
Limites	Cercada por meio muro de alvenaria e grade aluminada.
Acessos	Agendas partes do muro são pinhas pelas crianças das escolas vizinhas.
Equipamentos	Dois portões de entrada, um em frente ao chafariz e outro ao lado do quiosque. Equipamento de uso misto grande (4 escorregadores, 2 escorregadores, 2 pontes, 2 escadas, 2 correntes de escorregador) Equipamento de uso misto pequeno (2 escorregadores, 1 escorregador, 1 ponte, 1 escada)
	1 Gira-gira
	2 Gangorra
	1 Balanço de cadeirinha (quebrado)
	2 Barras de ginástica
	4 Balanços de pneus
	2 Balanços de madeira
	Tanque de areia
Materiais	Torres de madeira, correntes, cordas, barras de metal, pneus.
Cores	Azul, verde, vermelho, laranja e amarelo.
Manutenção	Bancos e muros em péssimo estado, alguns brinquedos necessitam de reparo.
	Pinha dos brinquedos em boas condições.
Segurança Equip.	Alguns necessitam de reparos.
Segurança Carros	Proibido pelo muro e portões. O parque encontra-se afastado das ruas.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	2 postes altos.
Piso	Área e cimento (ao redor do monumento).
Vegetação	Árvores, palmeiras e grama em mau estado.
Sol e Ventos	Árvores proporcionam sombra e proteção dos ventos em alguns locais, porém há incidência de sol na maior parte do parque.
Sons	Passaros (significativo), carros (moderado)
Polluição Atmosférica	Não
Microclima	Bom
C) Situação Monitorada	
Data da Visita	
04/08/2008	
Dia da Semana	
Sexta-Feira	
Período Observado	
15:00 - 15:45	
Qualitativo Parque	
Bastante ruim	
Perfil Usuários	
Mistura de idades, pessoas de passagem, crianças das escolas vizinhas.	
Maior Uso Brinquedos	
Uso misto e balanço	
D) Observações Passadas Sobre o Parque Infantil:	
1) Um dos maiores parques de Florianópolis.	
* O parque é referência na cidade e chama a atenção pelo tamanho.	
* Grande área livre, porém os brinquedos parecem muito perdidos dentro do terreno, muito afastados entre si.	
* O aspecto do muro e dos bancos denigra bastante a imagem e se tem do parque.	
* O monumento (Anta Garibaldi) chama a atenção, mas não faz nenhuma referência ao local.	
* Um dos parques mais desgastados e abandonados dentro os visitados.	
* Próximo aos Colégios Coração de Jesus, Adventista, entre outros.	
* Usualmente frequentado por escolas na região.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Vista pelo Portão de Acesso da Av. Rio Branco



Vista pelo Portão de Acesso de dentro do Parque - Ao lado do Chafariz



Portão Acesso Av. Rio Branco



Vista para o Chafariz



Quiosque Junto ao Parque



Balanço de Cadeirinha Estragado



Equipamento de Uso Misto



Gira-gira em péssimo estado



Bancos em Mal Estado



Tanque de Areia



Gangorra



Balanços

6) PRACA EDSON PEREIRA NASCIMENTO

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Edson Pereira do Nascimento
Localização	Porção de terra que conforma uma bifurcação da rua Sebastião Laurentino da Silva,
Área Total	1.306 m²
Limite Norte	Rua Sebastião Laurentino da Silva
Limite Sul	Rua Sebastião Laurentino da Silva
Limite Leste	Rua Sebastião Laurentino da Silva
Limite Oeste	Rua Carlos Loureiro da Luz
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Residencial predominante, comércio e serviços.
Topologia	Casas de 1 a 2 pavimentos.
Padrão Socio-econ.	Médio-alto, médio, médio-baixo e baixo.
2) Praça:	
Categoria	Praça de vizinhança
Usos	Esfor, passeigim, parque infantil, quadra futebol.
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	Postes médios (globos e refletores (quadr)).
Vegetação	Gram, arbustos, palmeiras e árvores. Pouca vegetação.
3) Parque:	
Relação com a praça	
Limites	Espaço cercado em uma das extremidades da praça.
Acessos	Cercado por alambrado junto ao passeio que conforma a praça.
Equipamentos	Portão pela Rua Carlos Loureiro da Luz. 1 Banco de cedeirinha em madeira 1 Equipamento uso misto com esmregador, ponte, casinha, escadador, tubo de esmregador e escatila. 1 Gangorra 1 Banco de pneus 1 Madeira, ferro, corrente, pneus. Azul, amarelo, vermelho, verde.
Materiais	
Cores	
Manutenção	Pinura desgastada, brinquedos estragados.
Segurança Equip.	Eslão muito próximos entre si e em relação ao alambrado.
Segurança Carros	Protegido pela cerca de alambrado.
Mobiliário	Não há.
Iluminação	Utiliza a da praça.
Pisc	Açela grossa e brilha.
Vegetação	Não há.
Sol e Ventos	Totalmente exposto.
Sons	Pássaros, carros e ônibus (pouco)
Poluição Atmosférica	Não
Microclima	Ruim
C) Situação no Momento Observado:	
Data de visita	08/08/06.
Dia da Semana	Domingo
Período Observado	17:30 18:00
Usuários Praça	3 adultos e 1 criança
Usuários Parque	Nenhum usuário
Parq Usúários	Moradores da região.
Material Usado	+
D) Observações: Pessoas Sobre o Parque Infantil:	
<ul style="list-style-type: none"> * Parque pequeno e afastado em contraste com o tamanho total da praça. * O cercado provoca uma sensação de prisão. * Não há locais para os adultos acompanhantes. * A entrada poderia ser pela praça e não pela rua. * A falta de sombras causa desconforto 	



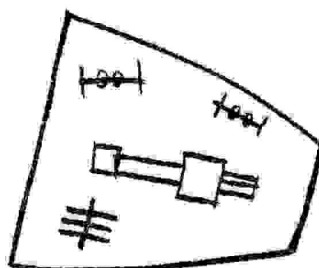
Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Vista geral a partir da Rua Carlos Loureiro



Vista geral a partir da Rua Sebastião Laurentino da Silva



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Gangotri



Balço de Cadeirinha



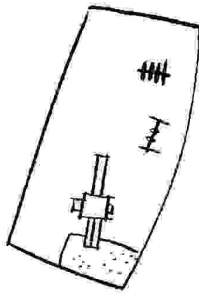
Balanco de Pneu em Mal Estado

7) PRAÇA CAIÇARA

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Caiçara
Localização	Terreno residual entre loteamento Parque São Jorge e Rodovia Amaro Antônio Vieira.
Área Total	6.290 m²
Limite Norte	Rodovia Admar Gonzaga
Limite Sul	Muros das casas da quadra
Limite Leste	Rua Ilapecerica
Limite Oeste	Rua Ilamarati
B) Características:	
1) Entorno	Residencial, institucional, comércio e serviços.
Uso	Casas de 1 a 2 pavimentos, edifícios institucionais e comerciais com 4 pavimentos.
Tipologia	Médio-alo, médio, médio-baixo.
Padrão Socio-econ.	
2) Praça:	
Categoria	Praça de Bairro.
Usos	Estier, passagem, parque infantil.
Permeabilidade Visual	Visual
Mobiliário	Bancos e mesas em concreto.
Iluminação	Postes altos.
Vegetação	Grama, arbustos e árvores recém plantadas.
3) Parque:	
Relação com a praça	Ao longo da extremidade sul da praça.
Limites	Não há cercamento em relação à praça.
Acessos	Os 3 acessos à praça, servem de acesso ao parque. Estes acessos são interrupções do canteiro que cerca a praça e têm pergolados como marcação.
Equipamentos	1 Equipamento de uso misto com escorregador, escaldador, casinha, ponte e escada 1 Tanque de areia 1 Banco de madeira 1 Gangorra
Materiais	Madeira, metal, corda, correntes.
Cores	Azul, amarelo, verde, vermelho, laranja, verde água.
Mantuição	Bom
Segurança Equip.	Bom
Segurança Carros	Os caminhos ao redor da praça conformam colinas que proporcionam segurança ao parque.
Mobiliário	Banco contínuo de concreto ao redor do tanque de areia e demais mobiliários da praça.
Iluminação	Não
Piso	areia grossa
Vegetação	Arbustos entre o parque e os muros das casas.
Sol e Ventos	Protegido apenas na extremidade sul pelos muros das casas.
Sons	Passaros, (pouco), carros e ônibus na Rodovia (muito).
Polluição Atmosférica	Não
Microclima	Ruim
C) Situação na Matriz de Observação:	
Data da Visita	27/06/2006
Dia da Semana	Domingo
Período Observado	16:00 - 16:30
Usuários Praça	Nenhum usuário
Usuários Parque	Nenhum usuário
Perfil Usuários	Moradores da região
Maior Uso Brinquedos	+
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* O Parque dá as costas para o bairro e está em terreno residual e não integrado com o loteamento.	
* Por estar às margens da rodovia, difícuil o acesso para quem está do outro lado da via.	
* Não promove integração entre as diferentes populações que residem de cada lado da rodovia.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



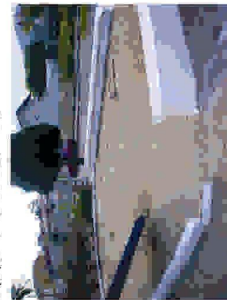
Equipamento de uso misto



Banco de madeira



Equipamento de uso misto



Tanque de areia e banco contínuo



Gangorra



Espaços de estar



Vista a partir da entrada Rodovia Admar Gonzaga



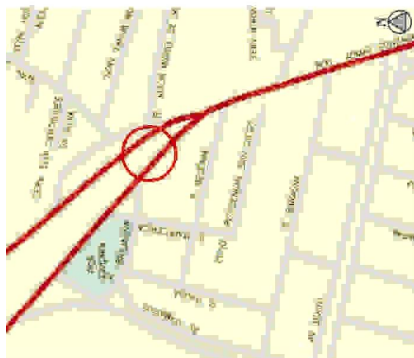
Vista a partir da entrada Rua Ilapecerica



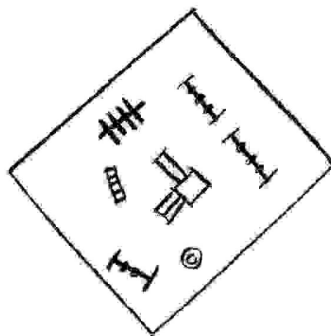
Vista a partir da entrada Rua Ilamarati

8) PRAÇA DO CONSELHO CONDOMINIAL DO ITACORUBI

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça do Conselho Condominial do Itacorubi
Localização	Grande terreno entre as Rodovias Admar Gonzaga e Admar Antônio Vieira
Área Total	9.200 m²
Limite Norte	Condomínio Residencial
Limite Sul	Rodovia Admar Gonzaga
Limite Leste	Rodovia Admar Antônio Vieira
Limite Oeste	Rodovia Admar Gonzaga
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Predominantemente residencial, comércio, serviços, institucional.
Topografia	Edifícios de 4 a 8 pavimentos, casas de 1 a 2 pavimentos, edifícios institucionais de 4 pavimentos
Padrão Socioecon.	Médio-alto, médio, médio-baixo, baixo.
2) Praça	
Categoria	Praça Principal
Usos	Estar, passagem, estacionamento, 2 quadras e parque infantil
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	Postes altos, refletores
Vegetação	Árvores, arbustos e grama.
3) Parque	
Relação com a praça	Grande espaço cercado entre a praça e a quadra.
Limites	Cercada por alambrado
Acessos	2 pontões, um voltado para a praça e outro voltado para a Rodovia Admar Antônio Vieira.
Equipamentos	2 Balanços de Pneu Equipamento de Uso Misto Escorregador Barra de ginástica Gangorra Torre de Pneu Balanço de Cadeirainha
Materiais	Madeira, metal, coroa, pneus.
Cores	Azul, verde, vermelho, amarelo, laranja.
Manutenção	Pinura desgastada, alguns brinquedos estragados.
Segurança Equip.	Bom
Segurança Carros	Bastante protegido pelos portões.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	Postes altos
Risco	Baixa taxa
Vegetação	Árvores e arbustos ao redor do parque.
Sol e Ventos	As árvores não proporcionam muita sombra. Não há proteção significativa contra ventos.
Sons	Pássaros (pouco), carros e ônibus nas Rodovias (muito).
Polluição Atmosférica	Não
Moradia	Ruim
C) Situação no Momento Observado:	
Data da visita	27/06/2016
Dia da Semana	Domingo
Período Observado	13:00 - 15:45
Usuários Praça	Adultos jogando futebol e alguns sentados na praça.
Usuários Parque	10 crianças de 3 a 10 anos e 4 adultos.
Perfil Usuários	Moradores da região
Mais Uso Brinquedos	Balanço e equipamento de uso misto
D) Observações: Pessoas Soltas o Parque Infantil:	
* Apresenta a mesma fragmentação que sofre a Praça Caçapa devido à Rodovia Admar Gonzaga.	
* Bem acessível pela população vizinha - aparenta ser bem utilizado por esta.	
* Pais utilizam a quadra que serve de chaminiz para o uso da praça em geral.	
* Mães e crianças menores ficam no parque.	
* Mães também brincavam no balanço	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Vista a partir da Rodovia Admar Antônio Vieira



Vista geral do Parque



Balanço Pneu



Espaços de Estar

Balanço de Cadeirainha Estragado



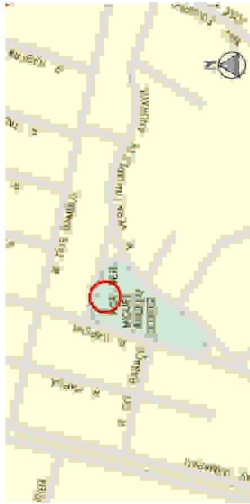
Torre de Pneu

Trapa-trepa

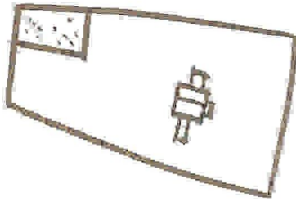
Equipamento uso misto

9) PRAÇA VER. MIGUEL ÂNGELO SEDREZ

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Vereador Miguel Ângelo Sedrez
Localização	Grande terreno ocupando uma quadra de frente para a Rua Vera Linhares de Andrade.
Área Total	4.875 m²
Limite Norte	Rua não identificada
Limite Sul	Rua Vera Linhares de Andrade
Limite Leste	Rua Vera Linhares de Andrade
Limite Oeste	Rua Itapeva
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Residencial
Tipologia	Casas com 1 e 2 pavimentos
Pedraço Sócio-econ.	Alto, médio-alto, médio.
2) Praça:	
Categoria	Praça de vizinhança associada a centro comunitário.
Usos	Abriga a sede do centro comunitário, vestiários, passagem, estiar, 2 quadras e parque infantil
Permeabilidade Visual	Visual
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	Postes altos, refletores
Vegetação	Grama, algumas poucas árvores e arbustos.
3) Parque:	
Relação com a praça	Pequeno cercado junto à edificação do centro comunitário.
Limites	Cercado por alambrado
Acessos	Portão voltado para o centro comunitário.
Equipamentos	Equipamento uso misto com balanço, val e vem, escada, escoregagor. Tanque da areia
Materiais	madeira, corrente, metal.
Cores	Azul, amarelo, vermelho, verde.
Manutenção	Pinhura em bom estado, nenhum equipamento estragado.
Segurança Equip.	Ruim, guarda-corpo do equipamento de uso misto muito baixo.
Segurança Carros	Seguro
Mobiliário	Banco e mesa de concreto
Iluminação	Não há.
Piso	Areia
Vegetação	Não há.
Sol e Ventos	Não há proteção específica.
Sons	Pássaros
Polição Atmosférica	Não
Microclima	Bom
C) Situação no Momento Observado:	
Data da Visita	06/06/06.
Dia da Semana	Domingo.
Período Observado	16:15 - 17:00.
Usuários Praça	Adultos utilizando a churrasqueira do centro comunitário.
Usuários Parque	3 crianças de 4 a 8 anos.
Perfil Usuários	Moradores da região e usuários do centro comunitário e quadras.
Maiores Usos Brinquedos	Equipamento de uso misto.
D) Observações: Pessoas Sobre o Parque Infantil:	
* O espaço do parque poderia ser melhor aproveitado e valorizado, visto o grande potencial de uso oferecido pela quadra e pelo centro comunitário.	



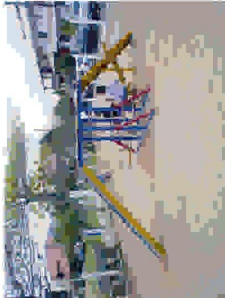
Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



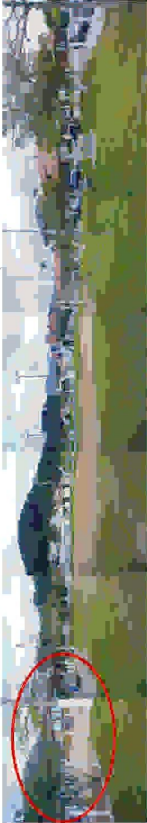
Equipamento de Uso Misto



Equipamento de Uso Misto



Tanque de Areia



Vista geral da praça

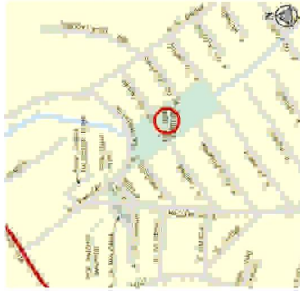


Vista do Parque a partir da rua Itapeva

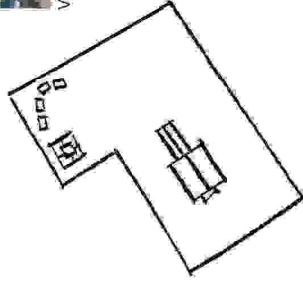
10) PRAÇA OSNI FERREIRA

A) Dados Gerais:

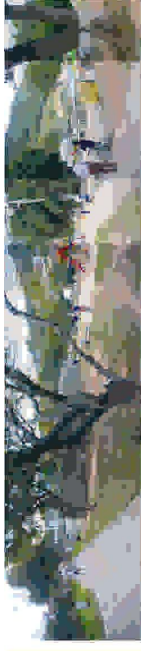
Nome	Praça Osni Ferreira
Localização	Grande área verde entre as quadras do bairro.
Área Total	14.500 m²
Limite Norte	Rua da Tambauba
Limite Sul	Área Verde
Limite Leste	Loteamento
Limite Oeste	Loteamento
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Residencial predominante, comércio e serviços.
Tipologia	Casas de 1 a 2 pavimentos.
Padrão Socio-econ.	Médio, médio-baixo, baixo.
2) Praça:	
Categoria	Praça Principal
Usos	Passagem, estar, coreto, centro comunitário, parque infantil, 2 quadras e cicloviás.
Permeabilidade Visual	Praça muito grande, não faz muito contato com as ruas que a circundam. Terreno em relevo irregular dificulta a visão de algumas partes.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto.
Iluminação	Postes altos, refletores.
Vegetação	Gramíneas, arbustos, árvores.
Água:	Correios permeiam a praça.
3) Parque	
Relação com a praça	Pequeno espaço no centro da praça.
Limites	Cercado por pequena murela.
Acessos	2 lados não possuem murela.
Equipamentos	Equipamento de Uso Misto com 2 balanços, vai e vem, escada, casinha, escorregador, Tunnel com manilhas de concreto
	Escalador de concreto
Materiais	Madeira, metal, concreto, corda.
Cones	Azul, amarelo, vermelho, laranja.
Manutenção	Pintura descascada
Segurança Equip.	Pouca proteção na parte superior do equipamento de uso misto.
Segurança Carros	Não há acesso de carros próximo ao parque.
Mobiliário	Bancos de concreto
Iluminação	Não há
Piso	Areia
Vegetação	Gramíneas
Sol e Ventos	Vegetação da praça proporciona proteção.
Sons	Passaros
Polluição Atmosférica	Não
Microclima	Bom
C) Situação no Momento da Observação:	
Data da Visita	06/06/2016
Dia da Semana	Domingo
Período Observado	15:00 - 16:00
Usuários Praça	Infantes, adultos, jovens e crianças
Usuários Parque	10 crianças com acompanhantes.
Perfil Usuários	Moradores da região
Maiores Usos Enquadrados	Equipamento de uso misto.
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* Praça e parque com utilização intensa e admirável pela população.	
* Vegetação exuberante e espaço dinâmico - relevo, pontes, córregos, passeios, vegetação.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Vista a partir das proximidades da Rua Cambará



Vista a partir das margens do Córrego.



Vista a partir da entrada pela Rua da Tambauba



Equipamento de Uso Misto



Equipamento de Uso Misto



Tanque de Areia com Equipamentos em Concreto



Vista Geral do Parque



Equipamento de Uso Misto



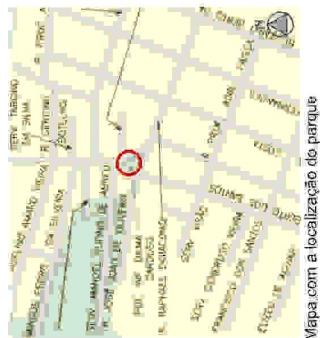
Blocos de Concreto



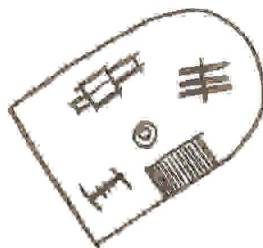
Túnel com Tubos de Concreto

11) PARQUE INFANTIL DILMA CARDOSO

A) Dados Gerais:	
Nome	Parque Infantil Dilma Cardoso
Localização	Pequena quadra na bilruração da Rua Rafael Digilacomo.
Área Total	225 m²
Limite Norte	Servidão Manoel Rufino de Abreu
Limite Sul	Rua Rafael Digilacomo
Limite Leste	
Limite Oeste	Rua Manoel Gualberto dos Santos
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Residencial predominante, edifícios comunitários, comércio e serviços.
Tipologia	Casas de 1 a 2 pavimentos, galpão de uso comunitário, igreja.
Padrão Sócio-econ.	Médio, médio-baixo, baixo
2) Praça:	
Categoria	Praça de Vizinhança associada a centro comunitário.
Usos	Parque infantil, abriga a sede do centro comunitário, ponto de ônibus.
Permeabilidade Visual	Bastante visível da rua.
Mobiliário	Banco contínuo de concreto
Iluminação	Postes médios
Vegetação	Arbustos e árvores nos canteiros laterais.
3) Parque:	
Relação com a praça	Ocupa toda a área da praça.
Limites	ceicada por banco contínuo de concreto, ponto de ônibus e canteiro.
Acessos	Duas entradas formais e uma entrada pelo ponto de ônibus.
Equipamentos	Equipamento de uso misto com escorregador e escaldador.
	Torre de pneus
	Balanço
	Vai e vem
	Gangorra
Materialis	Madeira, metal, pneus, corrente.
Cores	Azul, amarelo, vermelho, verde, laranja.
Manutenção	Muitos brinquedos estragados, pintura desgastada
Segurança Equip.	Brinquedos muito próximo entre si e em relação à borda do parque.
Segurança Garros	Bom
Mobiliário	Banco contínuo de concreto
Iluminação	Postes médios
Piso	Areia
Vegetação	Arbustos e árvores nos canteiros laterais.
Sol e Ventos	Não há proteção específica.
Sons	Pássaros, grãos de esportes.
Polluição Atmosférica	Não
Microclima	Bom
C) Situação Monitorio Observação:	
Data da Visita	08/06/2006
Dia da Semana	Terca
Período Observado	15:20 - 16:00
Usuários Praça	1 criança de 12 anos.
Usuários Parque	1 criança de 12 anos.
Perfil Usuários	Moradores da região
Maur Uso Brinquedos	Balanço
D) Observações Pessoais Sobre o Parque infantil:	
* Espaço interessante e bem integrado com a vizinhança.	
* Poderia estabelecer uma relação mais clara com o ginásio de esportes.	



Mapa com a localização do parque



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Torre de Pneus



Vai e Vem - Quebrado



Vista geral pela Servidão Manoel Rufino de Abreu- Entrada 2



Vista geral pela Rua Custódio Férmino Vieira



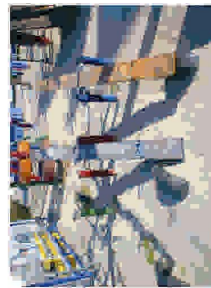
Vista interna do Parque



Equipamento de Uso Misto



Bancos de Concreto



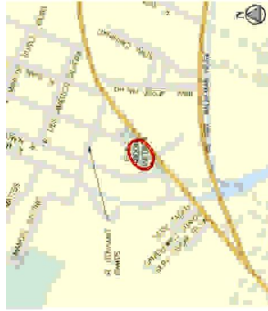
Gangorras - 2 Quebradas



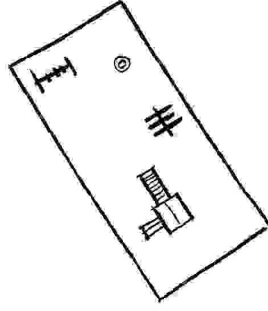
Balanços de madeira

12) PRAÇA ABDON BATISTA

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Abdon Batista
Localização	Faixa de terreno entre a Rua Jerônimo José Dias e a Rua Júlia Costa.
Área Total	1.920 m²
Limite Norte	Rua Júlia Costa
Limite Sul	Rua Jerônimo José Dias
Limite Leste	Rua Júlia Costa
Limite Oeste	Rua Almeida Coelho
B) Características:	
1) Entorno:	
Uso	Residencial predominantemente, comércio, serviços.
Tipologia	Casas de 1 a 3 andares, edifício de 8 andares.
Padrão Socio-econ.	Médio, médio-baixo, baixo
2) Praça:	
Categoria	Praça Principal
Usos	Lanchonete, ponto de ônibus, estar, passagem, parque infantil e mesas para xadrez.
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	Postes baixos (borboleta).
Vegetação	Árvores, grama, arbustos.
3) Parque:	
Relação com a praça	Região ao centro da praça.
Limites	Canteiro gramado faz leve separação entre o parque e a calçada.
Acessos	Por todos os lados.
Equipamentos	Equipamento de uso misto com escorregador, escaldador, ponte, casinha, escada, Gangorra
Materiais:	
Torne de pneus	
Balanço de madeira	
Materiais:	
Madeira, metal, correntes, corda, pneus.	
Cores:	
Azul, amarelo, vermelho, verde, laranja.	
Manutenção:	
Pintura desgastada.	
Segurança Equip.	
Pouca segurança em relação às ruas.	
Segurança Carros	
Ruim, parque muito exposto.	
Mobiliário	
Bancos de concreto.	
Iluminação	
Postes baixos (borboleta).	
Piso	
Areia.	
Vegetação	
Canteiros com grama e árvores entre o parque e as ruas.	
Sol e Ventos	
Árvores proporcionam sombra.	
Sons	
Pássaros, carros e ônibus.	
Poluição Atmosférica	
Sim.	
Microclima	
Ruim, parque muito exposto.	
C) Situação em Novas Observações:	
Data da Visita	
08/06/2006	
Dia da Semana	
Terça	
Período Observado	
16:30 - 17:00	
Usuários Praça	
Adultos nos espaços de estar e idosos nas mesas de xadrez.	
Usuários Parque	
5 crianças de 4 a 12 anos, 1 adulto.	
Perfil Usuários	
Moradores da região.	
Maior Uso Brinquedos	
Todos foram utilizados, com exceção da torre de pneus.	
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* Parque bastante atraente pela sua localização dentro da praça e em relação ao bairro.	
* Vegetação de grande porte cria uma atmosfera interessante em comparação com o entorno.	
* A praça aparenta ser bastante utilizada e valorizada pela população.	
* As mesas de xadrez e o lanchonete atraem adultos e idosos à praça durante o dia e à noite.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



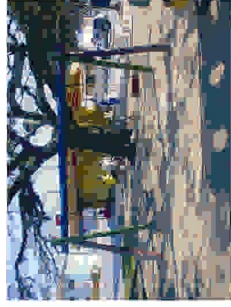
Vista Geral do Parque



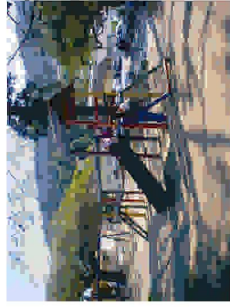
Equipamento de Uso Misto



Gangorras



Balanços de madeira



Equipamento de Uso Misto



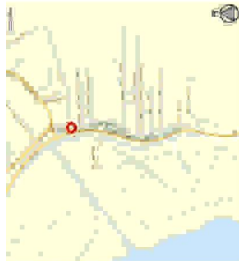
Torre de Pneus



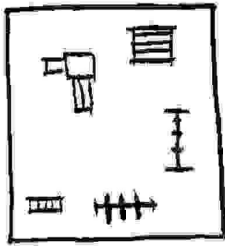
Vista Geral pela Rua João Motta Espezim

13) PRAÇA MARTINHO LUTERO

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Martinho Lutero
Localização	Extensa faixa de terreno entre a Avenida Prefeito Waldemar Vieira e Rua Aldo Alves.
Área Total	10.563 m²
Limite Norte	Rua Desplado Antônio Edu Vieira.
Limite Sul	Avenida Prefeito Waldemar Vieira.
Limite Leste	Rua Aldo Alves.
Limite Oeste	Avenida Prefeito Waldemar Vieira.
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Predominantemente residencial, comércio, serviços, ginásio de esportes.
Tipologia	Casas de 1 a 3 pavimentos, ginásio de esportes.
Padrão Socio-econ.	Médio-alto, médio, médio-baixo e baixo.
2) Praça:	
Categoria	Praça de Bairro
Usos	Posto de saúde, passagem, não há espaços específicos para passeio e estar, ginásio de esportes e parque infantil.
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Não há.
Iluminação	Postes baixos (torçolêta).
Vegetação	Grama.
3) Parque:	
Relação com a praça	Espaço cercado junto ao muro do Ginásio de Esportes.
Limites	Murais altos com alambrado.
Acessos	Pequena entrada junto ao muro do Ginásio de Esportes voltado para a Rua Aldo Alves.
Equipamentos	Equipamento de uso misto com escorregador, escada, ponte, casinha, escalar, escada.
	Gangorra
	Balanco
	Cabana de madeira
	Barra de ginástica
Materiais	Madeira, metal, corda, concreto, pneus.
Cores	Vermelho, azul, verde, amarelo, laranja.
Manutenção	Pintura desastada, alguns brinquedos estragados.
Segurança Equip.	Bom
Segurança Carros	Bastante segura.
Mobiliário	Não há.
Iluminação	Poste baixo (torçolêta)
Piso	Areia e grama
Vegetação	Grama
Sol e Ventos	Desprotegido.
Sons	Carros e ônibus (intenso)
Polluição Atmosférica	Não, pois é bem ventilado.
Microclima	Bom
C) Situação no Momento da Observação:	
Data da Visita	02/06/2006
Dia da Semana	Terça
Período Observado	17:20 - 18:00
Usualdos Praça	Ninguém
Usualdos Parque	1 criança de 6 anos
Perfil Usualdos	Moradores de região
Maior Uso Brinquedos	Equipamento de uso misto.
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
<p>* A praça como um todo está extremamente abandonada e vazia, apresentando um terreno baldio.</p> <p>* A entrada é muito escondida e não convidativa</p> <p>* A grama no piso é um ponto positivo.</p> <p>* O parque transmite uma sensação muito ruim devido à cerca muito alta, a ausência de árvores e o intenso barulho dos carros na Avenida.</p>	



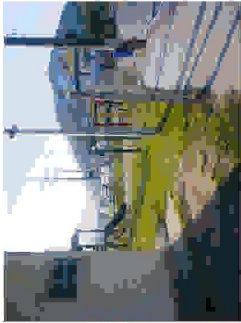
Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Entrada



Entrada



Alambrado e Ginásio de Esportes



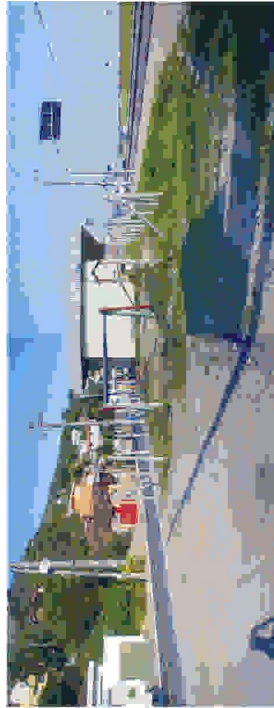
Balancos de Madeira



Equipamento de Uso Misto



Cabana de Madeira



Vista Geral do Parque



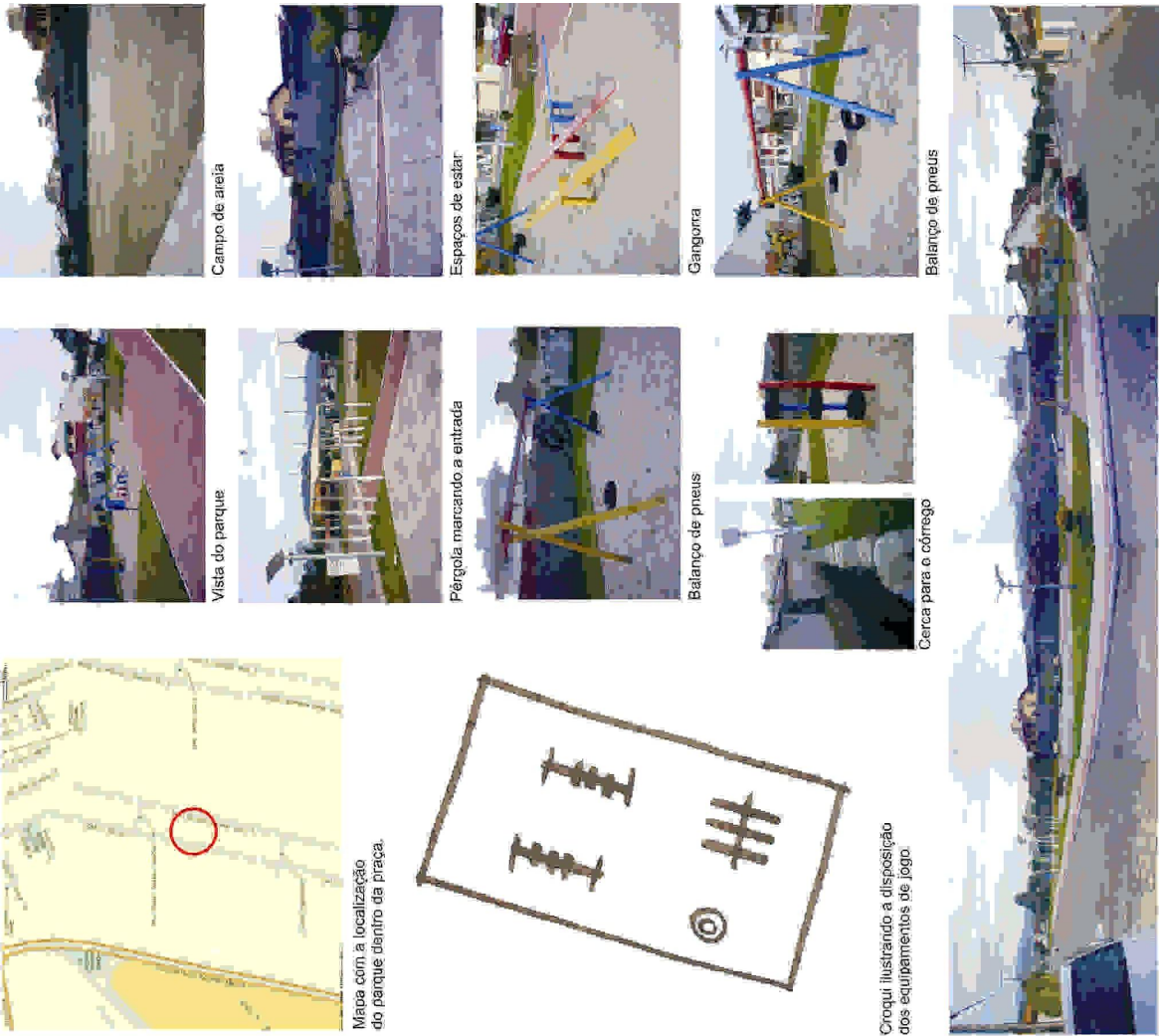
Entrada pela Rua Aldo Alves



Alambrado e Ginásio de Esportes

14) PRAÇA DA RUA MARCOS CARDOSO FILHO

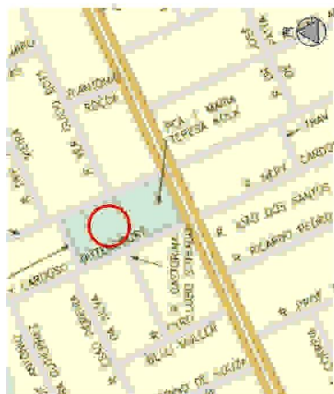
A) Dados Gerais:	
Nome	Não identificado
Localização	Ocupa alguns terrenos da rua Professor Marcos Cardoso Filho
Área Total	Desconhecida
Limite Norte	Muros de casas.
Limite Sul	Muros de casas.
Limite Leste	Rua Professor Marcos Cardoso Filho.
Limite Oeste	Córrego e muros de casas.
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Residencial
Tipologia	Casas de 1 a 2 pavimentos
Padrão Socio-econ.	Alto, médio-alto, médio.
2) Praça	
Categoria	Praça de Vizinhança
Usos	Espaços de estar e passeio, parque infantil e campo de areia.
Permeabilidade Visual	Visível
Mobiliário	Bancos de madeira e ferro.
Iluminação	Postes baixos (borboleta), refletores.
Vegetação	Grama, arbustos e árvores recém plantadas.
3) Parque	
Relação com a praça	Espaço em uma das extremidades.
Limites	Não há.
Acessos	Delimitação de piso.
Equipamentos	2 balanços de pneus Torre de Pneus Gangorra
Materiais	Madeira, metal, pneus, corrente.
Cores	Azul, vermelho e amarelo.
Manutenção	Pintura nova, balanço estragado.
Segurança Equip.	Boa
Segurança Carros	Não apresenta barreiras, porém é uma rua de pouco movimento.
Mobiliário	Bancos de madeira e ferro.
Iluminação	Postes baixos (borboleta).
Piso	Areia
Vegetação	Grama, arbustos e árvores recém plantadas.
Sol e Ventos	Protegido apenas pelos muros das casas.
Sons	Pássaros
Poluição Atmosférica	Não
Microclima	Bom
C) Situação de Manutenção Observada:	
Data da Visita	27/05/2006
Dia da Semana	Domingo
Período Observado	16: 30 - 15:00
Usuários Praça	Nenhum
Usuários Parque	Nenhum
Perfil Usuários	Moradores da região
Maior Uso Brinquedos	-
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* Espaço muito agradável, novo e cuidadosamente projetado.	
* Bancos confortáveis, materiais de boa qualidade.	
* Há grande potencial de uso pela população local.	



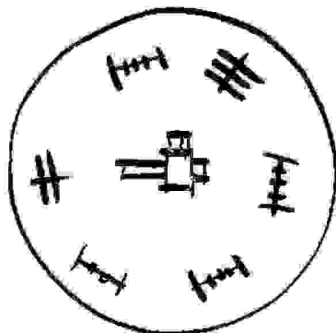
Vista geral a partir da Rua Professor Marcos Cardoso Filho

15) PRAÇA IRMÃ TEREZA KOCK

A) Dados Gerais:	
Nome	Praça Irmã Tereza Kock
Localização	Grande terreno em meio às quadras do Bairro Santa Mônica.
Área Total	6.500 m ²
Limite Norte	Travessa Vilmar José de Souza
Limite Sul	Avenida Madre Benvenuta
Limite Leste	Rua Coronel Maurício Spalding de Souza
Limite Oeste	Rua Nery Cardoso
B) Características:	
1) Extorno	
Uso	Residencial, comércio, serviços e edifícios públicos.
Tipologia	Edificações de 1 a 3 pavimentos.
Padrão Socio-econ.	Alto, médio-alto, médio.
2) Praça:	
Categoria	Praça Principal
Usos	Estar, passeio, posto policial e parque infantil.
Permeabilidade Visual	Escordida em relação à via principal. Aberta em relação às vias secundárias.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto
Iluminação	Postes médios (globo)
Vegetação	Árvores, palmeiras, arbustos e grama.
3) Parque:	
Relação com a praça	Círculo ao centro da praça.
Limites	Não há cercamento, delimitada por meio-fio.
Acessos	Por todos os lados
Equipamentos	Equipamento de uso misto com escorregador, casinha, pontia, escada e escaldor
2) Gangorras	
Balanco de madeira	
Balanco de caderninha	
Balanco de pneus	
Barra de ginástica	
Material	Madeira, metal, pneus, corda, corrente.
Corres	Marron, azul, amarelo, vermelho.
Mantenção	Pintura desgastada, alguns brinquedos estragados.
Segurança Equip.	Bom
Segurança Carros	Sim
Mobiliário	Não há.
Iluminação	Postes médios (globo)
Piso	Areia e grama
Vegetação	Não há.
Sol e Ventos	Não há proteção
Sons	Passaros e carros (pouco)
Polluição Atmosférica	Não
Microclima	Bom
C) Avaliação da Manutenção Observada:	
Data da Visita	07/06/2006
Dia da Semana	Segunda
Período Observado	17:45 - 18:15
Usuários Praça	2 adultos
Usuários Parque	Ninguém
Perfil Usuários	Moradores de região.
Maiores Usos Brinquedos	~
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* Espaço bem planejado e agradável.	
* Poderia ser mais exposto visualmente para a Avenida, os terrenos baldios próximos ao parque não trazem sensação de segurança.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



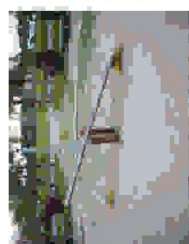
Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Equipamento de Uso Misto



Balanços de Pneus



Gangorra



Barra de ginástica



Equipamento de Uso Misto



Gangorras



Balanços de Madeira



Balanços de caderninha *



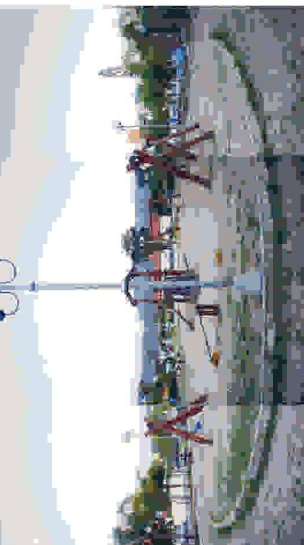
Vista geral da praça a partir da Rua Nery Cardoso Bittencourt



Vista geral da praça a partir da Rua Nery Cardoso Bittencourt



Vista do Parque a partir dos fundos da Polícia Militar



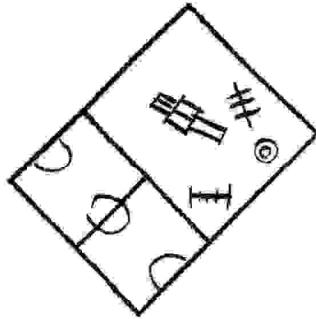
Vista do Parque

16) PRAÇA PRÓX. BOMBEIROS

A) Dados Gerais	
Nome	Não identificado
Localização	Terreno ao final da Rua Professor Bento Aguião Vieira, de fundos para a sede dos Bombeiros.
Área Total	Não identificada
Limite Norte	Muro dos Bombeiros
Limite Sul	Rua Professor Bento Aguião Vieira
Limite Leste	Muro de Edifício
Limite Oeste	Muro de Casa
B) Características:	
1) Entorno	
Uso	Residencial, Bombeiros
Topologia	Casas de 1 a 2 pavimentos, edifícios de 3 a 5 pavimentos.
Padrão Sócio-econ.	Médio-alto, médio, médio-baixo.
2) Praça	
Categoria	Praça de Vizinhança
Usos	Parque Infantil, Mini quadra Espaço para manobra.
Permeabilidade Visual	Bastante visível da rua.
Mobiliário	Não há.
Iluminação	Refletores
Vegetação	Arbustos
3) Parque:	
Ocupa a primeira metade da praça.	
Relação com a praça	Cercada por muros e murelles pelas laterais, excelto para a rua.
Limites	Pela rua
Acessos	
Equipamentos	Equipamento de uso misto com escoregador, casinha, ponte, escada e escaldor.
	Balanço de pneus
	Gangorra
	Torre de pneus
Materiais	Madeira, metal, pneus, corda, corrente.
Cores	Azul, amarelo, vermelho, verde.
Manutenção	Pintura desgastada e brinquedos esmagados.
Segurança Equip.	Não são protegidos em relação à rua e ao espaço de manobra.
Segurança Carros	Não há proteção para a rua nem para o espaço de manobra.
Mobiliário	Não há.
Iluminação	Refletores
Piso	Areia
Vegetação	Arbustos
Sol e Ventos	Protegido pelos muros laterais.
Sons	Pássaros e carros.
Polluição Atmosférica	Não.
Microclima	Bom
C) Situação no Momento Observado:	
Data da Visita	03/09/2006
Dia da Semana	Domingo
Período Observado	16:00 – 16:30
Usuários Praça	2 crianças e 1 adulto
Usuários Parque	2 crianças e 1 adulto
Perfil Usuários	Moradores da região.
Maiores Brinquedos	Equipamento de uso misto.
D) Observações Pessoais Sobre o Parque Infantil:	
* Espaço agradável, parque nitidamente de vizinhança.	
* Estabelece uma relação de uso com a faixa de terreno entre a rua sem saída e a Avenida Prof. Henrique da Silva Fontes.	



Mapa com a localização do parque dentro da praça.



Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



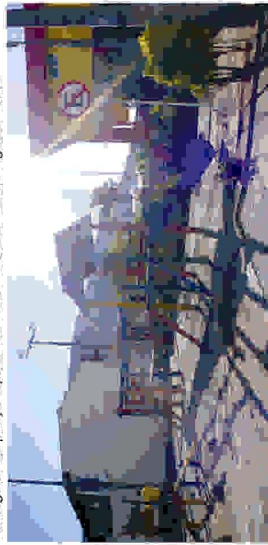
Área de manobra e marcos de pneu invadindo o piso do



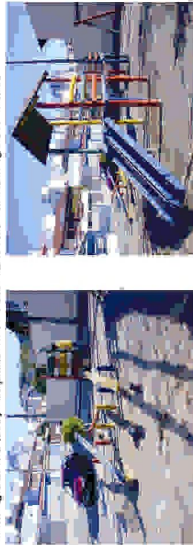
Vista geral da praça a partir da Rua Professor Bento Aguião Vieira



Vista geral da praça a partir da Rua Professor Bento Aguião Vieira



Vista geral da praça a partir da Rua Professor Bento Aguião Vieira



Gangorra



Equipamento de uso misto

Mini-quadra

Balanço de pneus

17) PRAÇA SANTOS DUMOND

A) Dados Gerais:

Nome	Praça Santos Dumont
Localização	Territo junto à rodovia entre Trindade, UFSC e Carvoeira.
Área Total	8.377 m²
Limite Norte	Largo da Igreja da Santíssima Trindade
Limite Sul	UFSC
Limite Leste	Rua Lauro Linhares
Limite Oeste	UFSC

B) Características:

1) Entorno	Residencial, comércio, serviços, institucional, religioso.
Tráfego	Cruza de 1 a 2 pavimentos, edifícios de 1 a 5 pavimentos.
Pavimento	Mediocal, meio, misto-ruído, ruído.

2) Praça	
Categoria	Praça Principal
Uso	Espar, recreação, ponto de encontro, bar, lanchonete e parque infantil.
Permeabilidade Visual	Fechada por vegetação.
Mobiliário	Bancos e mesas de concreto.
Iluminação	Postes metálicos (pólo).
Vegetação	Gramma, arbustos e árvores.

3) Função

Realização com a praça	Está no centro da praça.
Limite	Cercado por plantações murais entre os painéis.
Acessos	Aberturas entre as muralhas, delimitadas de piso nível.

Equipamentos

Equipamento de uso misto gigante	1) Área principal ao centro.
Gangorra	2) Gangorra.
Barra de ginástica	3) Barra de ginástica.
Torre de pneus	4) Torre de pneus.
Gira-gira	5) Gira-gira.
Torre de pneus	6) Torre de pneus.
Balanco de pneu e cadeirinha	7) Balanco de pneu e cadeirinha.
2) Área secundária à direita 2	8) Área secundária à direita 2.
Equipamento de uso misto pequeno	9) Equipamento de uso misto pequeno.
3) Área secundária à esquerda	10) Área secundária à esquerda.
Balanco de cadeirinha	11) Balanco de cadeirinha.
Balanco de madeira	12) Balanco de madeira.

Material	Alumínio, metal, fibra, pneus, tecido, concreto.
Cores	Azul, amarelo, vermelho, verde, laranja.
Manutenção	Uma das gangorras e o gira-gira são resina e suporte metálico.
Segurança Equip.	Alguns balanços quadrados, pneus em má condição.
Segurança Camos	Bimpeços estirados, pontas de ferro quentes.
Manutenção	Secura.
Iluminação	Bancos, mesas de concreto.
Piso	Pedras médias (pólo).
Vegetação	Beta-lim.
Solo e Vento	Gramma, arbustos e árvores.
Sons	Escanteiamento e proteção pelas árvores. Bem ventilada.
Polluição Atmosférica	Resíduos.
Microclima	Bom.

Data de Visita	03/07/2025
Observações	Observações
Período Observado	15:30 - 16:30
Localização	Adjunto de passagem.
Usos	7 alunos de 2 a 12 anos e 6 adultos acompanhantes.
Perfil Usuário	Menores da região, estudantes e funcionários da UFSC.
Usos Antigos	Banco e equipamento de uso misto.
Observações	Banco e equipamento de uso misto.

* Praça grande, projeto interessante, ponto de referência na região.
 * A vegetação é exuberante e o espaço agradável e dinâmico graças às diferenciações de nível e marcação de diferentes reatícios ao longo da praça.
 * Fôdora estabelecer uma melhor relação com o Largo da Igreja mas está se fecha para ele com a edificação do bar que fica de frente para a praça e de fundos para a Igreja.

Espaço Principal do Parque



Vista geral do espaço principal do parque



Vista geral do espaço principal do parque a partir do espaço secundário à esquerda



Balanco de pneus.



Gangorra, barra de ginástica e torre de pneus.

Espaço Secundário à Esquerda



Balanco de madeira

Balanco de cadeirinha



Mapa com a localização do parque dentro da praça.

Croqui ilustrando a disposição dos equipamentos de jogo.



Vista geral da praça a partir da Rua Lauro Linhares

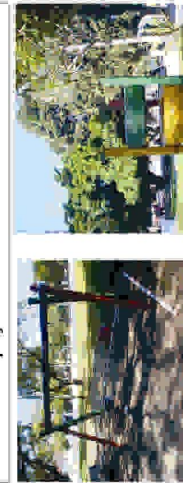


Vista da entrada a partir da Rua Lauro Linhares

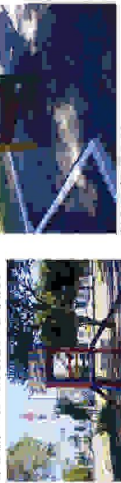


Vista geral da praça a partir do bar.

Espaços Secundários à Direita



Balanco de cadeirinha e pneu



Torre de pneus



Equipamento de uso misto pequeno